Micro NEWS

GRAND CONCOURS : GAGNEZ 5 000 F POUR UNE IDÉE DE GENIE !

GODS, UN MEGATOP

CYBERCON 3

JETFIGHTER 2

DOSSIER

JEUX DE REFLEXION

T2843 - 48 - 25,00 F

JUIN 1991 / N° 48 ISSN EN COURS

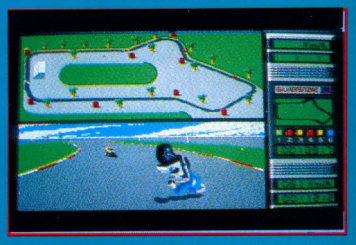
BELGIQUE : 183FB - SUISSE 7,80FS - CANADA : $ 6,50

APRES G.P. 500, 150 000 EXEMPLAIRES VENDUS DANS LE MONDE,

MICROÏDS PRÉSENTE

GRAND PRIX 500 2

DISPONIBLE POUR ATARI ST - IBM PC - PS ET COMPATIBLES - AMSTRAD CPC - AMIGA

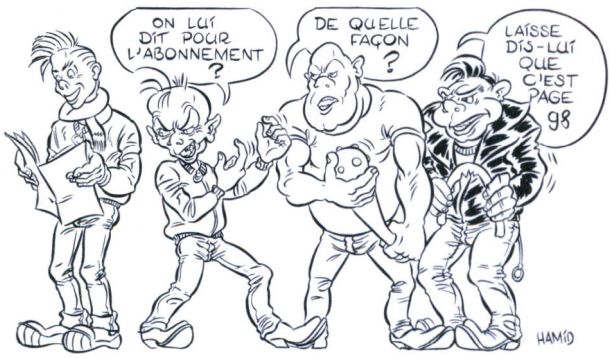


- 12 CIRCUITS DU CHAMPIONNAT DU MONDE DANS LEUR TRACÉ AUTHENTIQUE.
- 1 OU 2 JOUEURS SIMULTANÉS.
- SUIVI DE LA PROGRESSION DE N'IMPORTE LEQUEL DE VOS CONCURENTS.
- LA CAMÉRA PEUT ÊTRE PLACÉE SUR CHACUN DES CONCURENTS : 8 POINTS DE VUE POSSIBLES.

MICROÏDS

MICROÏDS 58, Chemin de la Justice - 92290 CHATENAY-MALABRY - Tél. (1) 46 32 24 35 - Fax. (1) 46 32 25 64

COMMANDEZ DES DÉMOS ET DES POSTERS SUR 36-15 MICROÏDS



SOMMAIRE

NEWS 4
BIG MAC 16
ABONDOS 18
DOSSIER "LES JEUX DE REFLEXION" ... 21
CONCOURS "IDEE DE GENIE" 33
TOPS & SOFTS 34
SAMOURAI MICRO 56
CONSOLES 68
TOP SECRET 89
PETITES ANNONCES 99
3615 : GAGNEZ UN AMIGA 109
ROSIE ZOUNETTE 110
BARGON ATTACK 112
DERNIERE MINUTE 114

LES JEUX INTELLIGENTS

Les jeux rendent-ils intelligents ? Si l'on se réfère aux études récentes effectuées aux USA, il semblerait que la réponse soit oui, et ce, quel que soit le type de jeu. Cependant, il en est qui font tout particulièrement appel aux facultés de compréhension, à savoir les jeux de réflexion, qui font l'objet de notre dossier du mois.

De plus en plus nombreux et sophistiqués, ils utilisent pour la plupart toutes les capacités des machines actuelles : nombre de couleurs, vitesse de calcul etc. Si la réalisation d'un jeu de ce type requiert un travail considérable de la part des programmeurs, l'idée de base, elle, se révèle très souvent d'une simplicité extrême. Un peu de logique et d'ingéniosité et le tour est joué ! Nous ne vous en demanderons pas plus pour participer à notre **grand concours "Idée de Génie"** (page 33) dont le prix, je vous le rappelle, est un chèque de 5 000 F ; le gagnant verra de plus son jeu édité par la société Microïds.

Outre notre imposant dossier, nous inaugurons dans ce numéro une nouvelle rubrique - *Big Mac* - destinée aux utilisateurs de Macintosh. Principalement axée sur le ludique, elle n'en est encore qu'à ses balbutiements, mais nous espérons la voir grandir rapidement.

Comme à l'accoutumée, notre Samouraï, roi incontesté des consoles, s'est saigné à blanc pour vous offrir une vue panoramique des dernières nouveautés, sur 12 pages bourrées à craquer de photos et d'infos. Allez donc le saluer, vous ne serez pas déçu !

Le prochain Micro News arrivera avec les vacances. Nous vous promettons à cette occasion un numéro plein de surprises...

Georges Brize

Couverture : Cybercon 3 (US Gold)

ADLIB AMADEUS MOZART

Avoir une carte *AdLib* dans son PC, c'est fabuleux. Composer sa propre musique après avoir écouté celle qui agrémente nos jeux préférés, c'est encore mieux...

Pour ce faire, comme on dit dans le beau monde, la société canadienne qui fabrique la célèbre carte propose **AdLib Visual Composer**, un logiciel de composition musicale qui renvoie aux orties les cours de solfège...

Un prof de musique resterait en effet perplexe devant l'écran du *Visual Composer*. Sans portée ni croches, il ressemble plutôt à un tableur qui aurait fauté avec un orgue de Barbarie. Chaque ligne verticale reçoit une note, et plus elle est longue, plus elle est soutenue - les basses se trouvant au pied de l'écran, les hautes en haut. Néanmoins, à l'inverse d'un orgue de Barbarie, il se révèle possible de modifier le timbre de la note.

PAS MOINS DE 145 INSTRUMENTS...

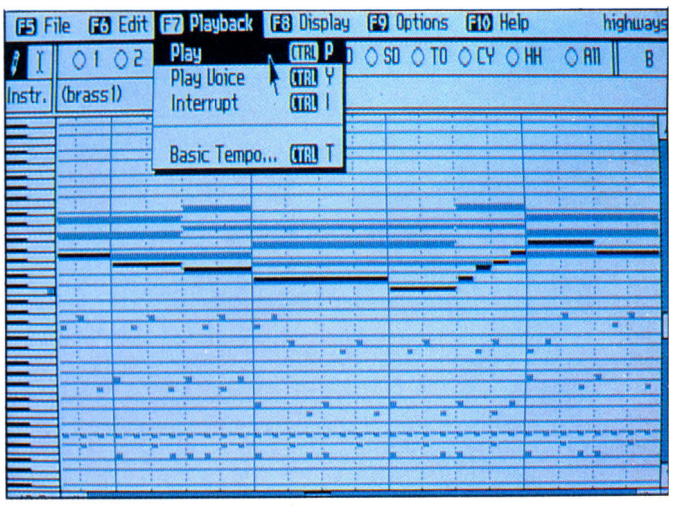
Un clavier de huit octaves se trouve à gauche de l'écran. On peut étudier un air en pianotant sur les touches à l'aide de la souris avant de positionner les notes, ou ce qui en tient lieu. Avec une interface idoine, la *MPU-401*, on utilisera un véritable clavier MIDI, ce qui est autrement plus confortable qu'une souris. Onze voix peuvent se superposer, dont 6 mélodiques et 5 percussions. En se privant de ces dernières, on peut travailler avec 9 voix mélodiques. Les temps et la mesure sont paramétrables, l'éditeur autorise bien entendu toutes les manipulations du genre copier, couper et coller, de même que la mise en blanc d'une portion de la partition. Des mesures entières peuvent être décalées par demi-ton ou par octave. Et à tout moment, on peut jouer un morceau partiellement ou en entier, écouter une seule voix ou toutes ensemble.

Pas moins de 145 instruments figurent dans la sonothèque d'*AdLib Visual Composer*, avec 14 variantes de piano, 5 clavecins, 9 sons synthé, un laser étrange sinon convaincant et la cohorte des instruments que l'on trouve sur tout clavier qui se respecte (célesta, sitar etc.) Malheureusement, la composition s'effectue au son du piano quel que soit l'instrument sélectionné ; ce n'est qu'en écoutant la musique que les instruments se trouveront activés. Et la longueur d'une composition dépend de la RAM disponible. A fond les grosses caisses avec onze instruments, un rythme à quatre temps et une RAM de 640 Ko, on peut engranger environ 45 minutes de musique !

UNE PLANTUREUSE TRADUCTION EN FRANÇAIS...

Un petit utilitaire imprime les créations. Hélas, il ne fait que reproduire la bande qui défile à l'écran, avec le numéro de la voix inscrit sur chaque note. Déchiffrer ce document hermétique se révèle assez galère. Etait-ce vraiment si difficile de transposer la composition en partition de bonne et due forme, compréhensible par n'importe quel musicien connaissant le solfège ? De même, il est possible, paraît-il, d'inclure une création musicale dans le "juke-box" livré avec la carte *AdLib*, mais la notice reste muette sur l'art et la manière de procéder...

Il suffit, en fait et tout simplement, d'ouvrir le fichier JUKEBOX.DAT avec n'importe



quel éditeur en ASCII (la plupart des traitements de texte conviennent - sinon il reste cette horreur qu'est *Edlin*). Deux listes apparaissent : dans celle de gauche figurent les noms de fichiers sans leur extension, dans celle de droite la mention que l'on souhaitera faire apparaître sur la façade du splendide Wurlitzer. Splendide... c'est à voir... Tout comme le *Visual Composer*, il a un look CGA assez craignos. A l'heure où les graphistes pompent le style *Windows* à tout va, les produits *AdLib* font un peu vieillots. Bref, il suffira d'insérer vos chefs-d'œuvre, (nom de fichier et étiquette souhaitée) dans la liste puis d'allumer le juke-box.

AdLib Visual Composer est vendu avec des manuels en anglais auxquels s'ajoute une plantureuse traduction en français, très bien faite de surcroît. Les règles de base de la composition musicale y sont décrites et différents styles décortiqués. Peut-être vous découvrirez-vous des dons certains pour la musique...

Bernard Jolivalt

OFFENSIVE BARGONIENNE

Heureux les fidèles de Micro News car ils savent tout du prochain jeu de Tomahawk : **Bargon Attack** !

Ça y est, après avoir préparé le terrain par notre entremise, les Bargoniens ont décidé de passer à l'offensive en envahissant la Terre via un jeu, et qui plus est un bon - beaux graphismes, belles animations et scénario en béton.

Nous qui croyions que la bande dessinée faisait dans la fiction pure... et que ses auteurs - Marc Brothers et autres Rasheed - se présentaient comme des parangons du genre humain. A qui donc se fier ?

Mais il est déjà trop tard, le mal a été fait. Déjà, un gamin en mal d'infos ayant pénétré subrepticement chez Coktel Vision - l'éditeur - a été porté disparu... Peu à peu, l'air de Paris se métamorphose sous l'influence d'une secte que nous savons, nous, n'être qu'un paravent destiné à camoufler les activités douteuses des premiers arrivants de Bargon. Qu'en est-il de New York, de Boston, de Londres ou de Tokyo ? Nul ne le sait. Qu'on le veuille ou non, la Terre se trouve d'ores et déjà sous la férule de ces aliens maléfiques.

Surtout n'achetez pas ce jeu (sortie en septembre sur PC, Amiga et Atari), cet instrument du Mal ; à moins que vous ne soyez assez gonflés pour tenter de le retourner contre ses créateurs diaboliques et libérer la Terre de leur joug. Si tel est le cas, nous saluerons votre courage ou nous mourrons... Que la force soit avec vous !

LES BIENFAITS DU MAUVAIS SORT

Quand on a été malencontreusement transformé en monstre répugnant par un sorcier vindicatif, il vaut mieux faire fonctionner sa pauvre cervelle.

Alcantor est un jeu éducatif destiné aux enfants de 7 à 13 ans. Afin de retrouver sa forme humaine, le héros de cette histoire devra répondre à moult questions sur des sujets variés, battre le rappel de ses facultés mémorielles et faire preuve de logique et de réflexion. Autant dire que les brutes épaisses et incultes le resteront... Chaque exercice résolu, chaque divertissement-surprise bien mené fera gagner de quoi acheter les sorts, qui peu à peu rendront à l'infortuné Alcantor son apparence initiale.

Ce n'est pas la première fois que *Lankhor* fait appel au jeu d'aventure pour relever l'intérêt d'un soft éducatif. Dans *Alcantor*, les décors ont été bichonnés, ce qui fait de ce logiciel une choucarde merveille (comme Catherine Parisot) en compagnie de laquelle on ne voit pas passer le temps. Mais pas du tout ! Elle est épatante cette petite... En mai sur Atari ST.

UN JEU SUPER (ET SANS PLOMB)

Tiens, encore une princesse séquestrée... Une de plus. Et qui va devoir se coltiner six niveaux de jeu ? Qui va se taper une centaine d'écrans pour arracher cette écervelée à son geôlier ? Le petit héros d'**Elf**, bien sûr, créé par Ocean.

Il devra trouver des passages secrets, concocter lui-même des sorts maléfiques dans les échoppes des magiciens et vaincre pas mal d'ennemis avant de délivrer enfin la doulce damoiselle. Sortie prévue cet été sur Atari ST et Amiga.

LE DER DES DER

Troisième du nom et peut-être pas davantage the last one que les précédents, **Last Ninja 3** emmène le vaillant joueur dans un temple bouddhiste tibétain. Il y retrouve Kunitoki, une vieille connaissance... Le jeu comporte cinq niveaux, dont quatre dévolus à des éléments primordiaux : l'Eau, le Feu, le Vent et... le Vide. Un moulin à prières montre les objets disséminés dans le niveau...

Le ninja aura en face de lui le gratin des arts martiaux et des adversaires pas tristes, comme par exemple le "shoganimal", qui se bat avec deux épées en prenant de nombreuses attitudes. Dans certains tableaux, l'escrimeur bondissant devra faire face à trois teigneux qui ont chacun leurs propres (et dangereuses) techniques de combat.

Afin que le spirituel l'emporte malgré tout sur un temporel hargneux, System 3 a pimenté le jeu de quelques énigmes et de puzzles. Enfin, certaines armes devront être fabriquées de toutes pièces.

Ce soft à la gloire des hommes de main au sourire bridé vient de sortir sur Amiga, ST, PC et compatibles - ainsi qu'en cartouche C64. Test imminent...

PLUS ON EST DE FOOT

On voit que le championnat d'Europe de foot se rapproche ! Domark vient de signer un contrat avec Taito, le géant japonais de la borne d'arcade, pour adapter sur la plupart des ordinateurs leur soft **Euro Football Champ**. Ils espèrent bien le sortir au moment de l'épreuve, en 1992. Sélection préalable des équipes, jeu à deux, il n'y a là rien que de très classique. Il faudra juger le soft sur pièces, manette en main. Bien que cela ne relève pas vraiment de la morale sportive, *Euro Football Champ* permettra de donner un coup de pied ou un coup de coude à l'adversaire. Encore heureux que des hooligans ne balancent pas des canettes de bière sur le terrain (de toute façon, notre secrétaire de rédaction irait les récupérer !)...

L'arbitre néanmoins veille au grain : cartons jaunes et cartons rouges sanctionneront les joueurs trop agressifs. Les footballeurs en chambre devront patienter jusqu'à l'année prochaine pour tâter du ballon !

VENTE SUR PLACE
EURO-LOISIRS VIDÉO
20, rue Littré
75006 PARIS
Métro :
Montparnasse-Bienvenue
45.49.19.39
Ouvert du Lundi au Samedi
de 11 à 21 heures
Dimanche de 15H à 20H

iiDE

SUPER FAMICOM
GAME GEAR
MEGADRIVE
GAMEBOY
NEC TURBO EXPRESS
NEOGEO

JEUX GAME BOY
Nouveautés à 225 F
MICKEY MOUSE 2
SNOW BROTHERS
GAME BOY WARS
ASMIK'N WORLD 2
LEGEND
FINAL REVERSE
MONSTER MAKER
SOCCER WORLD CUP
FAMILY JOCKEY
MINI PAT
F1 SPIRIT
AERO STAR
CHOCLIFTER 2
RAY THUNDER
JUNGLE WARS etc...
LIGHT BOY 195 F
ADAPT. 4 JOUEURS 195 F
CASE BOY 125 F
Promo à partir de 145 F

JEUX NEC
Nouveautés de 295 F à 395 F
RAY XANDER CD
ETERNAL CITY
HELL FIRE CD
ADVENTURE ISLAND
PACHIO KUN CD
SUPER MOMOTARO
1943
MANHOLE CD
ROAD SPIRITS CD
WORLD STADIUM 91
MOTOROADER II
SILENT DEBUGGERS CD
POPULOUS
TITAN etc...
Promo à partir de 245 F

JEUX NEO GEO EN PROMO

JEUX GAME GEAR
Nouveautés à 245 F
MAPPY • CHASE HQ • DEVILISH • SUPER GOLF • SHINOBI • SQUEEKE • SOKOBAN • JUNCTION • BASE BALL etc...

JEUX SUPER FAMICOM
Nouveautés de 495 F à 670 F
DARIUS TWIN
AUGUSTA GOLF
PRO BASEBALL
DRAKKEN
GUDLEEN
SIM CITY
ULTRAMAN
BIG RUN
FINAL FIGHT
F ZERO
SUPER MARIO
ACTRAISER
GOLF HOLE IN ONE
PILOT WINGS
SD GREAT BATTLE
Promo à partir de 440 F

JEUX LYNX EN PROMO: 185F

JEUX MEGA DRIVE
Nouveautés de 349 F à 439 F
BONANZA BROTHERS • SUPER AIR WOLF • KAGEKI • LUNGRISSER • FORET DE WARDUND • VALIS III • ZERO WING • JOE MONTANA FOOTBALL • FIRE MUSTANG • AERO BLASTER • TIGER etc...
Promo à partir de 140 F

BON DE COMMANDE À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÉGLEMENT CHÉQUE ⌟ MANDAT ⌟

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à:
IDE
31, rue de Moscou
75008 PARIS
Tél: 49.39.05.72
(du lundi au vendredi)
*Tous nos envois se font en Colissimo recommandé 24h/48 h.

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____
CODE POSTAL _____
TÉL: _____

TITRE	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port: Logiciel ..... + 28,00F
Console ..... + 80,00F
TOTAL A PAYER:

UNE COMPIL QUI A DU SENS !

Il est un cas d'exception où mercantilisme rime avec générosité : lorsque des bénéfices servent une juste cause. A ce propos, saluons le geste de cinq éditeurs français - Coktel Vision, Infogrames, Loriciel, Novtech/Microïds et Ubi Soft - unis afin d'apporter leur concours à l'association "Les Enfants du Silence" pour une louable opération : offrir du matériel moderne et spécialisé, (appareils et logiciels) aux 160 écoles pour enfants sourds et mal entendants de notre beau pays.

Dans ce but, une compilation commune, ayant pour titre **Le deuxième sens** (l'ouïe vient en second dans l'ordre des sens) et regroupant *Bubble Ghost*, *Freedom*, *Pick'n Pile*, *Pinball Magic* et *Superski* sera vendue à partir du mois de juin au prix de 229 F. Utilisateurs d'Amstrad CPC/CPC +, Amiga, Atari ST et PC et compatibles, en plus d'un beau geste, vous aurez d'excellents jeux !

EN AVANT AVEC L'HARRIER

Mig-29, leur soft prosoviétique, s'est tellement bien vendu que Domark a carrément viré capitaliste. Voilà ses programmeurs qui travaillent maintenant comme des stakhanovistes sur **Harrier Assault**, un simulateur du célèbre avion britannique à décollage vertical. Moins parano que Mikoyan, British Aerospace s'est fait un plaisir de leur fournir des indications sur le Harrier AV-8B - leur petit dernier.

La simulation s'agrémente d'un soupçon de jeu de rôle. En tant que commandant d'une force d'intervention rapide, vous aurez à définir les objectifs et à placer les troupes de la manière la plus idoine. Aux Harrier ensuite de faire de la reconnaissance avant d'apporter un soutien efficace aux rampants. Afin que les troupes en présence réagissent de manière convaincante, il sera fait appel à des routines d'intelligence artificielle (pour un soldat, c'est toujours mieux que d'avoir une jambe de bois).

Harrier Assault ne sera pas opérationnel avant la fin de l'année prochaine sur Amiga, Atari ST, PC et Archimedes...

POUR TOUS LES FANAS DES JEUX
UN MEGA EVENEMENT !

Micro NEWS

PRESENTE

LE 1er Salon International Grand Public
des JEUX VIDEOS et ELECTRONIQUES

SUPERGAMES
SHOW 91

du 6 au 9 Décembre 1991
à l'Espace Champerret

Tous les univers du jeu vidéo et de l'électronique
réunis à Paris dans un SHOW FANTASTIQUE !

Pour tous renseignements vous pouvez contacter:

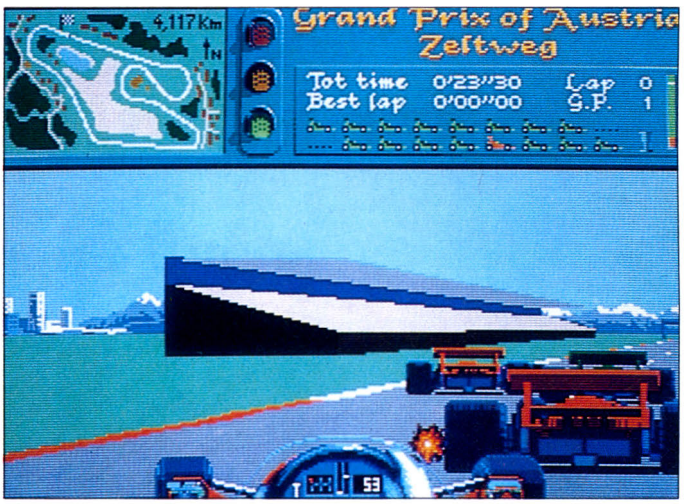
EUREXPECT - Bernard MONDOULET
181 Avenue Jean LOLIVE - 93500 PANTIN

Tél : 33 (1) 48.91.04.51
Fax : 33 (1) 48.44.36.06

C'EST LA MEILLEURE

Placer la barre très haut comporte un risque : celui d'influer sérieusement sur la durée de fabrication d'un produit - pour un résultat pas toujours à la hauteur des espérances... Néanmoins, cet état d'esprit courageux a engendré parfois (rarement) d'authentiques chefs-d'œuvre.

Fruit d'une programmation géniale et ambitieuse, **Vroom**, en gestation chez *Lankhor* depuis1989, mérite à tous points de vue ce qualificatif. Le réalisme de cette simulation de Formule 1 qui nous a... court-circuités quand nous l'avons fait tourner se révèle littéralement stupéfiant... Fluidité parfaite, comportement



du véhicule et ambiance sonore, avec effet Doppler, plus vrais que nature !

Avec un luxe de détails - par exemple, la cinétique des amortisseurs - et surtout, une perception visuelle accrue, en particulier grâce au fameux "mode angulaire" (angle de vision tributaire des événements les plus fins). De plus, trois modes de jeu - arcade, entraînement, compétition - et la possibilité de se connecter entre micros - ST/ST, ST/Amiga, Amiga/Amiga.

Encore quelques peaufinages et les plus blasés - ouais, bof, une course de F1 de plus - resteront cloués sur place. Vava**Vroom** !..

ILS ROULENT COMME DES FOOT !

On n'y coupera pas : le 21ème siècle sera électrique, avec des bagnoles au châssis sans consistance, de véritables chiffes molles. Out les pétaradantes pétrolettes à essence style Formule 1 ou Zastava GTI. Alors, pour vaincre leur morosité, nos descendants s'adonnent à des jeux sauvages, le **Wild Wheels** par exemple, où le goût des sports mécaniques d'autrefois s'allie aux règles d'un foot furieux, en 3-D multidirectionnelle s'il vous plaît ! On peut choisir entre une dizaine de véhicules méthanolisés à l'extrême et les améliorer par la suite. Sortie rentrée 91 (ben oui quoi...) sur ST, Amiga et PC. Signé qui ? Ocean, of course !

IRISH WIZKID

Des écrans joliment dessinés, une action soutenue sur 12 niveaux et une centaine d'écrans... **Wizkid** opère dans la lignée des *New Zealand Story* et autres *Rainbow Islands*, avec en plus de la stratégie et des bonus marrants : notes de musique, briques, cacahuètes... Sortie prévue à la rentrée (ben oui quoi...) sur ST et Amiga. Et c'est signé Ocean ! Ce ne sont pas des Irlandais ? Seulement des Anglais ? Ah bon...

LA BOUTIQUE

MICRO NEWS

EXCLUSIF!

LE VERITABLE BLOUSON AMERICAIN

EN DIRECT DES U.S.A

L'équipe de MICRO-NEWS a sélectionné pour vous ce magnifique blouson d'été satiné, disponible en trois couleurs : Rouge - Bleu Marine - Bleu Ciel et en deux tailles L et XL

370 F

PRIX SPECIAL POUR LES LECTEURS DE MICRO-NEWS

✂ *Découper ici*

BON DE COMMANDE

à retouner accompagné de votre réglement à l'ordre de la SAP- Boutique à:

SAP - BOUTIQUE MICRO-NEWS

70, Rue COMPANS 75019 PARIS

❑ Mme ❑ Mlle ❑ Mr_____

Prénom_____

Adresse_____

Code Postal_____ Ville_____

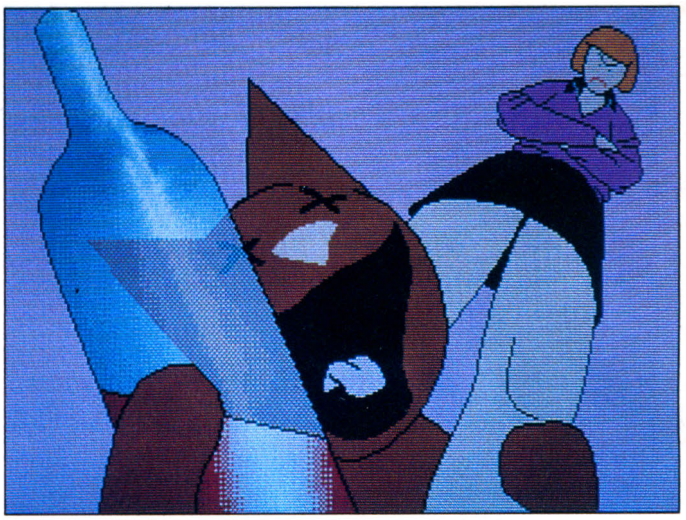
Signature:

Les envois vous seront expédiés sous quinze jours

Réf	Désignation	Quantité	Prix Unitaire	Prix Total
RL	Rouge Taille L		370 F	
RXL	Rouge Taille XL		370 F	
BL	Bleu Taille L		370 F	
BXL	Bleu Taille XL		370 F	
CL	Bleu Ciel Taille L		370 F	
CXL	Bleu Ciel Taille XL		370 F	

MONTANT TOTAL :

AMANDINE LA COQUINE COPINE



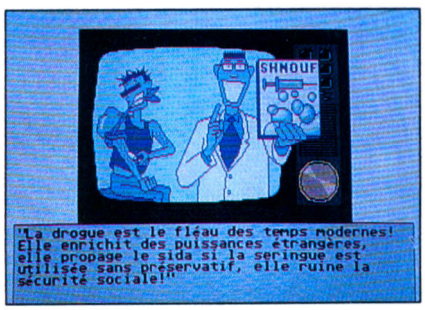
Deux originaux, pour ne pas dire deux doux dingues, ont trouvé le moyen de créer un jeu - qui n'en est même pas un - en achetant les droits d'adaptation des *Mémoires d'Amandine Palmer*. En fait, il s'agit d'un judicieux compromis entre informatique, BD et roman. Mais ce n'est pas si simple, puisque la miss Palmer vit une aventure différente en fonction des desiderata et actions du joueur... On nage en plein dans l'interactivité, quoi !

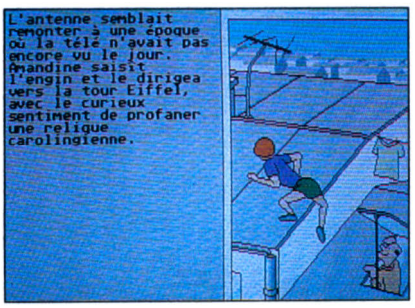
Tout commence à l'intérieur de son appartement, quoique le terme de piaule convienne davantage à cette espèce de cagibi meublé sobrement d'un lit, d'un fauteuil croulant sous les fringues, d'une télé, d'un bigophone et d'un chat dormant paisiblement sur le lit, un véritable champ de bataille. A peine est-on entré que le téléphone se met à grésiller. On peut opter pour une fin de non-recevoir et se tourner vers la télé qui s'allume comme par miracle - ah merveilleuse fenêtre ouverte sur le vaste monde - et y découvrir, entre autres, que la drogue engendre le Sida quand la seringue n'a pas été recouverte au préalable d'un préservatif... Si, si - véridique !

Admettons maintenant que l'on décroche le téléphone au moment où il sonne et on aura la désagréable surprise d'être en prise directe avec la mater, une bonne et grasse mémère bien chiante, un crucifix dans une main et le manuel de la bienséance dans l'autre, en train de débiter des insanités sur le compte de sa fille. Notons au passage que le dialogue peut changer selon qu'on clique sur l'un ou l'autre des personnages figurant à l'écran.

Et ainsi de suite jusqu'à la fin de l'histoire, qui entraînera Amandine, suivant les rencontres, tantôt dans le lit de son amant, tantôt à la recherche de son chat etc. Des minisketchs drôles à la pelle, bourrées d'un humour parfois incisif, mais jamais méchant, voilà ce que vous proposent sur Atari les pères Coulon et Cotton sous la forme d'un soft répondant au nom de **L'égérie, la vie d'Amandine Palmer** !

Notez bien que ce logiciel ne hante pas encore les circuits traditionnels de distribution - pour longtemps encore semble-t-il-mais qu'on peut se le procurer gratuitement ou presque (le téléphone se paie) en composant le 3614 CHEZ*L'EGERIE. Munissez-vous au préalable de deux disquettes au format ST...





UN MYT

Parce qu'il avait drôlement bien marché sur 8 bits, **Myth** a été sorti de la naphtaline pour être adapté sur Amiga et ST. A tant

PIERRE DE LUNE N'AMASSE PAS ROUSSE

Nous faisions déjà allusion à **Quest of the Moonstone** dans notre reportage sur Mindscape (Micro News n°45, page 10), sans nous étendre beaucoup, il est vrai, faute d'informations - et même d'illustrations. Depuis, le travail a quelque peu avancé et nous pouvons livrer à votre œil affamé de nouveautés quelques photos d'écrans débordant d'hémoglobine. Car il faut bien le dire, ce jeu frise le gore. Les tripes baignent dans leur jus et les âmes sensibles ne s'en remettront peut-être pas... Heureusement, l'humour est de la partie ! Vous baladez un chevalier de quelques pixels de haut sur un écran en 2-D. Si votre pérégrination vous amène à flirter d'un peu près avec un ennemi potentiel (autre preux, lion ou dragon) le combat s'amorce. Et aussitôt la scène apparaît en grand...

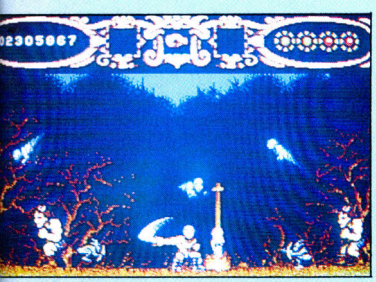
C'est votre habileté à manier le joystick qui fera la différence : pointe, estoc, on se fend, on pare, on mouline, on achève (palsambleu !) etc. Autant de techniques paladines difficiles à exécuter - qui vous coûteront d'ailleurs la vie lors des premiers assauts.

Il ne reste plus qu'à patienter jusqu'à la sortie du jeu, qui ne devrait plus tarder.

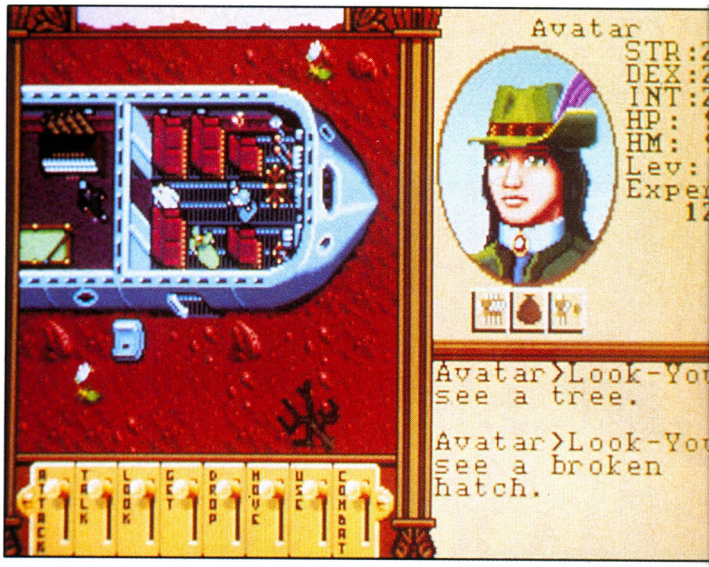
ERRANT SUR LE RETOUR

que relooker un jeu, System 3 a fait les choses en grand !

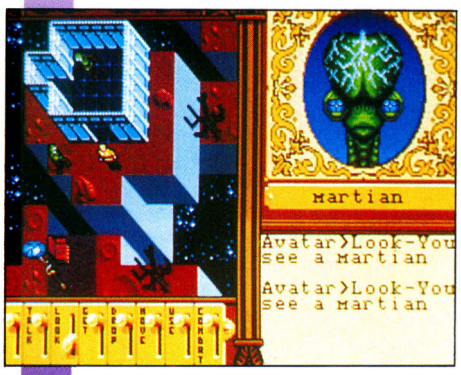
Le culturiste de service a été redessiné et les animations améliorées. Itou les bruitages et la musique purement "atmospheric mythological" pour reprendre les termes anglais... *Myth* se déroule dans la Grèce et l'Egypte antiques, et chez les Vikings. Le massacre de démons et de monstres de tout poil est quand même prévu pour un peu avant les calendes grecques, ce qui correspond grosso modo à incessamment sous peu dans le calendrier julien. Sortie prévue (donc ?) pour fin mai.



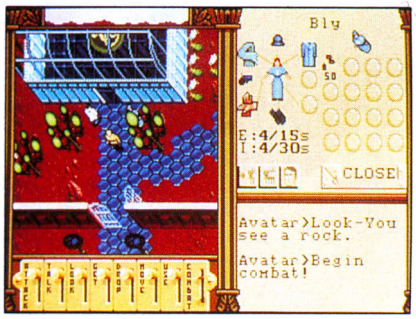
MARTIAN DREAMS



S'il est une chose que nous recevons toujours avec bonheur, c'est bien un jeu Ultima. Et avouez qu'à de bien nombreux égards, c'est mérité. Nous avons donc accueilli avec un plaisir indicible le petit dernier - ou tout au moins les quelques éléments s'y rapportant -, **Martian Dreams**.



Librement inspiré des œuvres futuristes (pour l'époque) de Jules Verne et de Herbert George Wells, ce jeu d'aventure vous transportera dans l'ambiance de l'extrême fin du 19ème siècle. Vous y rencontrerez les célébrités de l'époque : Edison, Théodore Roosevelt, Freud (*L'interprétation des rêves* date de 1899) et autres, et vous aurez même droit à un tour sur Mars - le lieu de l'action en fait. Difficile cependant pour les astronomes amateurs d'y reconnaître la planète rouge, qui pour les besoins du jeu a été reconstituée telle que se la représentaient nos aïeux. Idem pour le moyen de propulsion qui n'est autre que le fameux canon utilisé dans *De la Terre à la Lune*, le célèbre roman de Jules Verne.



Comme à l'accoutumée, une très belle réalisation qui fera date...

DES GREENS POUR LINKS

Links est certainement la plus belle simulation de golf actuellement disponible sur le marché, vendue cependant avec un seul terrain, celui de Torrey Pines South, situé au bord du Pacifique. Access vient de publier deux nouveaux parcours...

L'un présente le Firestone Country Club vers la fin du mois d'octobre. La végétation y prend de magnifiques couleurs d'automne... Ce golf avait été créé en 1928 par le milliardaire Harvey Firestone, magnat du pneu, pour ses employés. Depuis 1960, il figure dans le circuit des golfeurs professionnels. L'autre, le Bountiful Municipal Golf Course, se trouve en terrain escarpé (à 1 500 mètres d'altitude dans les montagnes Wasatch - dont la ligne de crête se profile à l'horizon). Une maladresse et la balle dévale la pente tout schuss !

On retrouve dans chacune de ces disquettes le luxe de détails (et le luxe tout court) qui caractérise *Links* : les plantations d'arbres conformes à la réalité, le clubhouse - et même les petits oiseaux qui gazouillent pendant la partie.

MEGA MIG

D'après les spécialistes de l'aéronautique, l'avionneur soviétique Mikoyan serait en train d'améliorer considérablement le Mig-29 Fulcrum, un chasseur qui n'a rien à envier aux meilleurs avions occidentaux (ben voyons !). Les caractéristiques de cette nouvelle version ne courent pas les rues. Domark et Simis (l'équipe de programmeurs) auraient réussi à mettre la main sur quelques documents leur permettant de préparer ce **Mig-29M SuperFulcrum**.

Bien que construit selon la même structure que le Mig-29, le SuperFulcrum se domarque... pardon, s'en démarque nettement. Le tableau de bord avec son instrumentation à aiguilles été remplacé par trois écrans vidéo qui fournissent les données du vol. Le cockpit, lui, a gagné en visibilité et les réacteurs en puissance. Du coup, le SuperFulcrum peut transporter une nouvelle génération de missiles. Domark espère bien sortir son simulateur de vol au moment même où ce Mig nouveau fera sa première apparition dans les cieux occidentaux, c'est-à-dire au salon du Bourget en septembre. La rédaction de Micro News essaiera de jeter un œil intéressé dans le cockpit du bel oiseau. Gare s'il manque un écran !

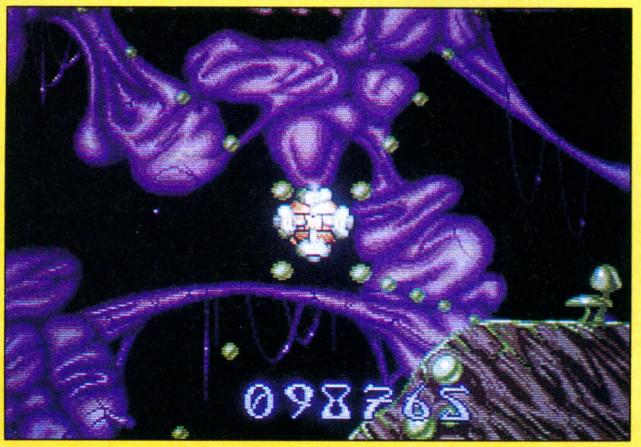
Un scénario prévoit une intervention en Amérique du Sud, aux côtés d'une force multinationale chargée d'en découdre avec le Cartel de la drogue. D'autres missions opposeront le Mig à un ennemi activement soutenu par des avions-radar Awacs, des chars équipés de canons de DCA et des hélicoptères. Avec en prime des ravitaillements en vol et des zincs civils qui croisent dans le ciel ! Peut-être pourra-t-on rééditer sur nos écrans le triste exploit du Sukhoï qui descendit un jet des Korean Airlines...

Sortie prévue en septembre donc, sur Amiga, ST et PC. Les vieux *Mig-29 Fulcrum* de Domark

"U" EST PASSE LE "U" ?

Grosse flemme... Il est plus de trois heures et pas même du matin. Alors je vous sers l'info brute ou presque, avec Parcimoni le Corse et Abonessian mon ami arménien. En vrac... Allez hop !

Tentacle est un shoot'em up de la trempe des *R-Type* avec trois parallaxes différentielles et des hordes d'ennemis. Et c'est de Millenium. Et ça sort en juillet. Sur Amiga et Atari.



3615 TEASER

Recevez ***GRATUITEMENT*** *le logiciel BBT pour télécharger avec votre machine* ***(PC XT/AT - ATARI ST - AMIGA - MAC)*** *et venez prendre nos logiciels du domaine public !*

3615 TEASER

Plus de ***10.000 logiciels*** *triés et sélectionnés à votre disposition. Faites votre choix parmi eux. Ils seront chez vous en quelques minutes prêts à l'emploi !*

3615 TEASER

Notre protocole BBT est un des plus rapides (90 cps) et des plus fiables du marché sous Transpac et nos logiciels sont ***les meilleurs et les plus récents.***

3615 TEASER

En quelques minutes chez vous les derniers softs pour ***PC XT/AT, ATARI ST, AMIGA*** *et* ***MAC*** *: tableurs, traitements de textes, langages, graphisme, musique, section adultes et des jeux par milliers.*

Pour recevoir votre **BBT**, adressez à :

FRANCE-TEASER

22, Grande Rue 92310 SEVRES

une disquette vierge avec votre nom, prénom, adresse et type d'ordinateur. Joignez 15 francs en timbres pour frais d'expédition. Vous le recevrez sous 48 h.

Création typon : Club Megaland - 3615 MEGALAND

BIG MAC

Nul
Bof !
Moyen
Bon
Excellent

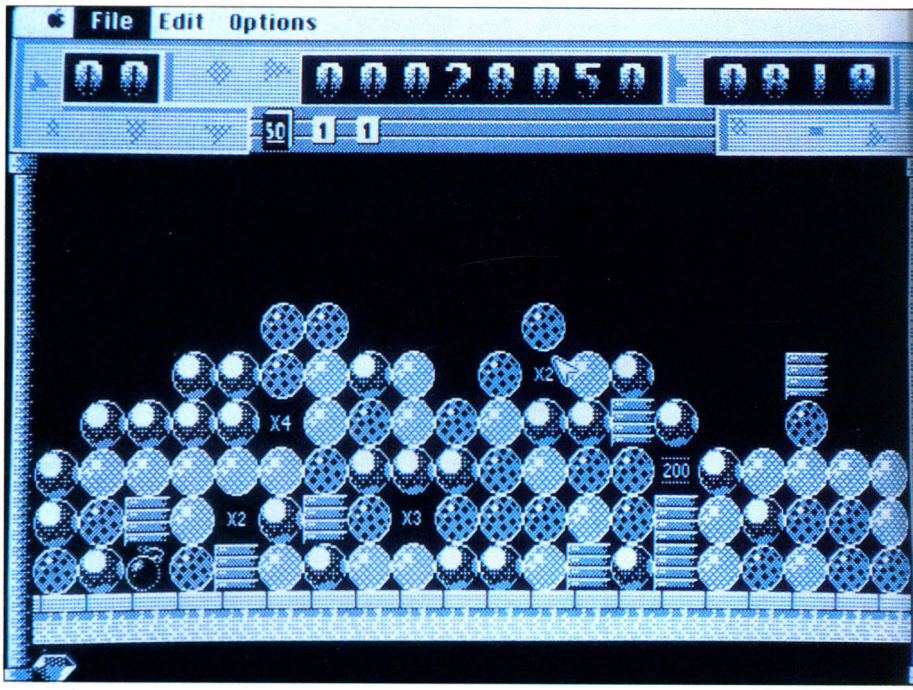
Outre ses qualités professionnelles, le Mac se révèle comme un magnifique terrain de jeu... Et l'arrivée de la gamme Classic en a fait une machine accessible au commun des mortels. Deux raisons qui justifient l'apparition de cette rubrique...

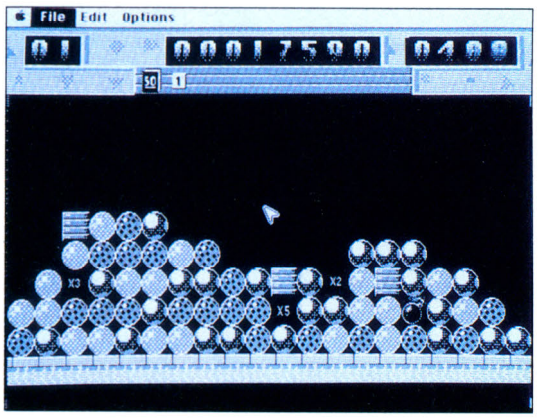
PICK'N PILE (Ubi Soft)

Foin d'applications au sérieux manifeste ! Puisque votre machine, apte elle aussi au loisir et à la détente, n'a rien à envier à ses consœurs, découvrez *Pick'n Pile*, enfin disponible sur Mac.

Issues du haut de l'écran, des billes de couleur et autres objets disparates forment un tas indescriptible sensible à la pesanteur. Sachant qu'un empilage de boules identiques s'anéantit, le joueur, à force de permutations, doit à tout prix vider le tableau en un temps limité. Bien sûr, quelques savants agréments pimentent l'action.

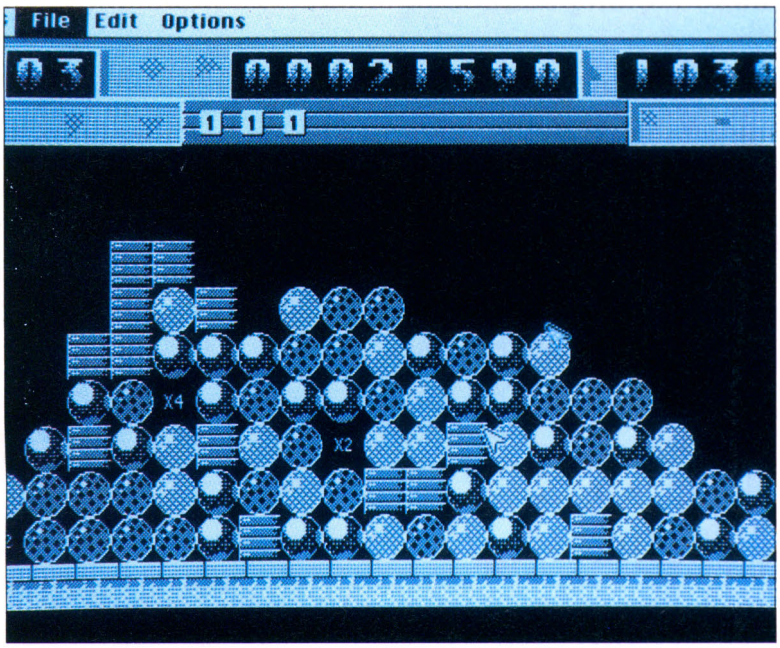
Les blocs, qui ne se détruisent pas, permettent le cas échéant

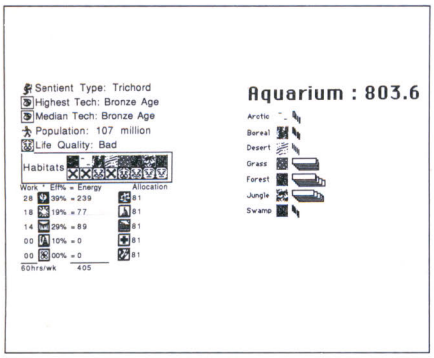


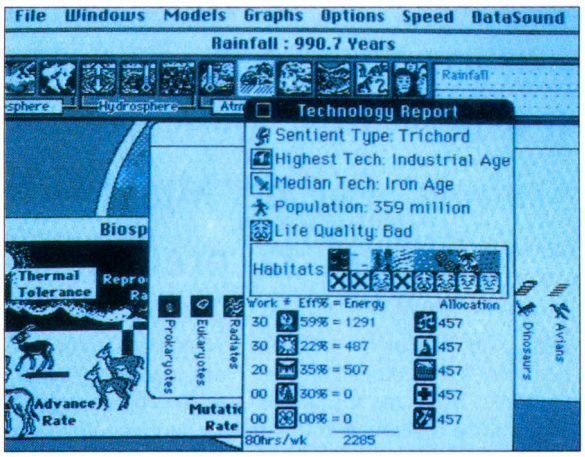


d'élaborer une tactique de blocage ou de support. Les bonus multiplicateurs se révèlent particulièrement efficaces au sommet des piles ou des boules solitaires, sans parler des bombes dévastatrices. De la même façon, les sabliers dispensateurs de temps et les diamants à récolter se montrent très gratifiants.

Hélas, des monstres chronophages et retors s'immiscent parfois dans le décor et ajoutent au dramatique de la situation. Placés d'emblée sur quelques piles rapi-







dement constituées, ils déchantent - croyez-moi ! Et bien d'autres surprises, liées à la difficulté croissante des tableaux... En monochrome ou en couleur, les graphismes et l'animation n'appellent aucun commentaire. Quant aux bruitages insolites, ils s'affirment d'une qualité et d'une finesse très Macintosh. La classe !...

Disponible sur Macintosh (monochrome ou couleur). Existe également pour Amiga et Atari ST.

J.-C.P.

SIM EARTH

(Ocean)

Etre Dieu et avoir droit de vie ou de mort sur toutes choses, voilà une chose qu'elle serait bonne. Créer la vie à partir du néant - ou presque - et attendre patiemment que l'évolution fasse son chemin, en l'aidant de quelques coups de pouce, c'est le genre de boulot qui attirerait du monde... Mais les offres d'embauche sont plutôt rares en ce domaine, et à moins de vous essayer à ce jeu passionnant avec *Sim Earth*, il vous faudra continuer de besogner jusqu'à la fin de vos jours entre le métro et le dodo.

Je n'irai pas par quatre chemins, ce soft se révèle tout bonnement génialissime ! On vous y propose huit scénarios de base. De la planète aquatique à la terraformation de Mars ou de Vénus, en passant par la reprise en main d'une civilisation industrialisée, tout s'y trouve... Dans le premier cas, la Terre elle-même doit bénéficier d'aménagements, de manière à supporter ensuite l'irruption de la vie animale. Tous les moyens sont bons : chute intensive de météorites, activité volcanique élevée, mouvement rapide des plaques tectoniques etc.

Pendant l'émergence des continents, il faut aussi veiller aux conditions athmosphériques, sans oublier l'étroit rapport qui les lie à la géosphère. Un exemple : de fortes pluies sont nécessaires pour contrecarrer les effets nocifs des éruptions volcaniques (élévation du taux de méthane et de dioxyde de carbone) ; néanmoins, la couverture nuageuse ne doit pas être trop importante pour que l'évaporation soit suffisante et le réchauffement des eaux constant etc.

Si tout se passe bien, la vie commence à se développer très rapidement avec les protozoaires qui ne tardent pas à pulluler. Bien sûr, pas question d'en rester à ce stade. Il faut donc intensifier la reproduction, la vitesse de mutation... et peu à peu les espèces évoluent vers les mammifères, en passant par les mollusques, les poissons, les cétacés, ou encore les amphibiens.

Dix pages ne suffiraient pas à faire le tour complet de ce jeu passionnant et hautement éducatif. En effet, après celui des animaux, vient le tour de l'espèce humaine, dont il faut régler la propagation, l'évolution technologique, scientifique et artistique (entre autres), afin de lui construire en quelques millénaires un véritable paradis sur terre.

Disponible pour Mac Intosh (monochrome ou couleur). Existe également pour Amiga, PC et compatibles. **G.B.**

LES SCENARII DISCS

Bientôt disponibles

FINAL WHISTLE
Nouvelles caractéristiques pour Kick Off 2.

RETURN TO EUROPE
Trois coupes européennes à disputer : COUPE UEFA, COUPE EUROPEENNE, COUPE DES GAGNANTS.

GIANTS OF EUROPE
Jusqu'à 30 équipes importantes, caractéristiques de chaque joueur, compatibilité avec d'autres scenarii discs.

WINNING TACTICS
10 tactiques supplémentaires.

ENGLISH LEAGUE
Les quatre divisions anglaises. Possibilité de charger les équipes d'autres scenarii

ANCO

Distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil sous bois
Tél. 48.57.65.52

ABONDOS

PATCHWORK SUR PC

Cette fois, le Jihad Butlérien n'arrivera pas à détruire les machines pensantes et les robots. Foi de Muad'Dib, en voici la preuve !

LC COULEUR

Les Macintosh LC viennent d'être mis sur le marché à un prix somme toute raisonnable - pour Apple s'entend -, inférieur à 15 000 F. Si vous possédez un PC VGA couleur et que vous souhaitiez acheter ce Mac en supplément, voici un moyen d'économiser 5 000 F... Trouvez un revendeur Mac qui vous vende le LC sans moniteur couleur. Normalement, ils ne le font pas, mais en insistant un peu... Branchez-le ensuite sur votre moniteur VGA et ô miracle, ô joie, ô bonheur, ô stupre, ah que ça marche !

TRACKMAN PORTABLE

La souris des portables

Outre un déplacement facile, il doit être possible de travailler avec un portable dans un espace restreint tout en subissant des secousses. Ce n'est pas gagné quand on doit utiliser une interface logicielle comme *Windows*, qui nécessite l'emploi précis d'une souris. Essayez donc d'utiliser votre engin dans un train, en voiture, ou tout bêtement sur un bureau bien encombré... Bref, une souris classique ne se révèle pas toujours très pratique ! Voilà pourquoi la société Logitech propose une solution adaptée à ces milieux hostiles ! L'objet soumis à notre attention ressemble d'ailleurs plus à un trackball qu'à une souris : le déplacement du curseur se fait à l'aide du pouce via une boule placée sur le côté et la sélection des icônes s'exécute par le biais de trois boutons programmables. Ce dernier point sera apprécié par les gauchers... **TrackMan** peut rester libre ou se fixer sur le clavier de votre *Laptop* ou *Notebook*. 100% compatible Microsoft, il se relie à l'ordinateur par une prise série ou *MousePort*.

Distributeur : Logitech SA. Prix conseillé : 971 F HT.

DISTINCT BACK-UP

Backup sous Windows

Encore un nouveau pas vers la sécurité avec ce logiciel disponible sous *Windows* et qui propose compression et sauvegarde de vos données.

Il accepte les méthodes classiques (sauvegarde totale, incrémentielle, différentielle, incrémentielle séparée et copie totale) et présente la caractéristique de pouvoir tourner en tâche de fond si votre configuration le tolère...

De plus, la restauration peut se faire sur une unité différente de celle d'origine ou bien sur un autre ordinateur. En outre, il supporte des réseaux comme *Novell*, *Lan Manager* etc.

Notons à ce propos qu'il se révèle possible de protéger le backup par un mot de passe. Dernière fioriture, un "SCREEN SAVER" se trouve incorporé, afin de ne pas fatiguer inutilement l'écran au cours de longues opérations.

Distributeur: FRAME. Configuration: PC/AT/PS2 286...486 avec 640 Ko minimum + Windows 3 ; prix: 1750 F HT.

BORLAND C++

Enfin un compatible *Windows* ! Actuellement, le monde PC se découvre un semblant de convivialité grâce à *Windows 3*. D'où une frénésie de programmation sous cette interface. Malheureusement, les outils de travail fournis par Microsoft ne sont pas vraiment d'un emploi facile et demandent - c'est le moins qu'on puisse dire - "une certaine adaptation". Ces problèmes devraient nettement diminuer avec l'arrivée de **Borland C++**, qui offre le premier environnement complet et convivial de programmation sous *Windows*.

Le développement ne se fait pas exactement sous *Windows*, mais avec quasiment la même plate-forme que ses petits frères, *Turbo C++* et *Turbo Pascal 6.0*. C'est-à-dire en mode texte, agrémenté des concepts d'une interface graphique (souris et multifenêtrage). Au rang des nouveautés, l'éditeur accepte maintenant plusieurs "UNDO" successifs. Bien pratique en cas de bévue...

Le compilateur peut travailler en C++ aussi bien qu'en C ANSI et générer du code pour *MSDOS* ou *Windows*. Autre nouveauté : il existe en C des fichiers dit "headers" qui sont utilisés plusieurs fois au cours de la compilation d'un projet. Pour ne pas avoir à recompiler inutilement plusieurs milliers de lignes, il se révèle possible de stocker ces headers sous une forme précompilée, ce qui accélère notablement l'ensemble. Au rang des outils, on retrouve les inévitables assembleur, débogueur (adapté à *Windows*) et profiler - agrémentés d'un nouvel éditeur de ressource spécifique aux applications Windows et beaucoup mieux conçu que son homologue de Microsoft.

En conclusion, *Borland C++* apparaît comme un produit professionnel qui devrait séduire les programmeurs sous Windows. Ces derniers bénéficieront ainsi d'un environnement et d'outils qui faciliteront singulièrement leur dure vie de développeurs sous cette interface complexe.

DES AUTO-COLLANTS PERSONNALISES !

Voici un petit appareil - **Stika** - (202 x 148 x 83 mm et moins de 1,2 kg) comprenant à la fois un scanner et un système de découpage, qui permettent respectivement de saisir puis de transformer en autocollant l'image ou le logo de votre choix. Insistons sur l'intégration de ces deux fonctions, qui évite les problèmes de compatibilité entre des systèmes de différentes marques.

Le scanner propose la saisie en six différents formats (120 x 64 mm, 160 x 48, 240 x 32, 240 x 16, 64 x 32 et 120 x 16). La découpe s'effectue sur un support adhésif d'une taille maximum de 600 x 85 mm avec une surface maximum de découpe de 500 x 64 . L'épaisseur variant de 0,04 à 0,08 mm. Bref, ce n'est plus la peine d'aller tagger ! Après quelques heures, un autocollant peut être largement aussi chiant à enlever que de la peinture ! Et quand c'est aussi facile que ça...

Distributeur : ANGALIS S.A. Prix : n.c.

PERIODISK : UN CONCEPT INEDIT EN FRANCE

Périodisk vous propose de recevoir, tous les mois, une disquette 3"1/2 ou 2 disquettes 5"1/4 contenant des programmes dans tous les styles, utilitaires, jeux etc. Ces programmes, inédits et en français (une dizaine chaque mois), se révèlent d'un bon niveau général par rapport au freeware, diffusé généralement à un prix très proche. Pris individuellement, ils n'arborent pas la qualité d'un *Word* ou d'un *Eye of the Beholder* mais ils tiennent la route, surtout par rapport au prix global.

Le tout se trouve relié par une interface générale (identique tous les mois), qui permet d'exécuter tous les programmes, de lire les documentations etc. Elle est facile à utiliser et procure une réelle unité à l'ensemble. Une partie rédactionnelle existe également dans *Périodisk*, publiée sous une forme originale : des fiches pour bases de données. Tous les articles sur les nouveaux logiciels font l'objet d'une fiche individuelle. Ensuite, pour consulter les articles, rien de tel que le logiciel de base de données publié dans *Périodisk*. Vous n'êtes donc plus obligé de déchiffrer les articles d'une manière linéaire mais pouvez choisir de lire les tests de logiciels de PAO à moins de 10 000 francs etc.

Comme la vente se fait hors des circuits classiques de distribution, l'abonnement est donc obligatoire pour profiter de ce petit plaisir mensuel. Une version de démonstration (en disquette 5 1/4 uniquement) peut vous être adressée contre 10 francs en timbres.

Editeur : Softdisk France, 6 bis, quai J.-B.-Clément, 94140 Alfortville . Abonnement : 649 F pour 1 an (deux disquettes 5 1/4 ou une 3 1/2 par mois).

SUR LA BONNE VOIE...

Certains programmes ont besoin de chemins d'accès vers leurs directories particuliers, par exemple les langages de *Borland* ou de *Microsoft*. Voici un petit

utilitaire qui permet de rajouter de nouvelles voies d'accès sans avoir à retaper tout le chemin. Supposons que vous vouliez rajouter à votre "PATH" c:\tc\bin et c:\tc\lib, il suffit alors de taper: adpath c:\tc\bin c:\tc\lib ... ou bien, dans un fichier .BAT: call adpath c:\tc\bin c:\tc\lib ...

ADPATH.BAT

```
@echo off
:debut
if "%1" == "" goto fin
path %path%;%1
shift
goto debut
:fin
echo on
```

Le fonctionnement est des plus simples ; quand on appelle un fichier BATCH par : mon_bat a b c .. .. des variables DOS allant de %0 à %9 sont initialisées aux valeurs : %0 = mon_bat, %1 = a, %2 = b etc. On peut les décaler avec la fonction "shift" et elles deviennent: %0 = a, %1 = b, etc. Tant qu'on ne tombe pas sur une variable vide, on les ajoute une par une au chemin par : path %path%;%1

Et le tour est joué ! Vous pouvez le vérifier en tapant la commande SET, qui affiche les variables d'environnement.

Note : ne surchargez pas 'PATH' sous peine de ralentir excessivement votre machine ; et de tout faire planter car *MSDOS* ne supporte qu'un certain nombre de caractères ! De plus, si vous possédez une version du *DOS* antérieure à la 4.01, elle ne reconnaît pas l'arobas '@' - éliminez-le de la ligne "@echo off".

Abondos

MAXIMEMOIRE POUR MEGAJEUX

Dans les héroïques années 80, PC et Apple 2 octroyaient généreusement 64 Ko de RAM. Les programmeurs faisaient avec, et pour faire tourner un *Pacman*, ça se révélait largement suffisant. Bill Gates, qui présidait déjà aux destinées de Microsoft, phosphorait sur la pérennité de *MS-DOS*. Son objectif : enterrer une fois pour toutes le vieux CP/M de Digital Research. Pour cela, il fallait voir grand et prévoir, pour les PC à venir, une RAM surdimensionnée.

"Tant qu'à voir grand, se dit en substance Bill, faisons dans le colossal, le gigantesque !" C'était parti pour 544 Ko. Puis il corrigea le tir, 640 Ko, dix fois plus de RAM, des Sahara d'octets, des espaces infinis à glacer d'effroi un programmeur... D'ailleurs, aucun n'imaginait qu'on puisse, un jour, occuper entièrement autant de mémoire. 640 Ko, c'était la limite infranchissable du *DOS*, le plafond. Bill Gates pouvait roupiller tranquille, il avait assuré l'espace vital de ses troupes numériques.

Pas pour longtemps... L'avènement des microprocesseurs 20286 et de leur descendance permit de pousser la barrière à 1 Mo, mais cela donnait bien peu d'avance. Vexé qu'il était, Bill ! Et pas contents, les grands éditeurs dont les softs se cognaient aux murs de *MS-DOS*. Lotus, Intel et Microsoft conjuguèrent alors leurs efforts. La première version de la nouvelle norme **LIM/EMS** porta la RAM à 8 Mo, moyennant une gymnastique de haut vol, à savoir le saucissonnage de la mémoire en segments de 16 Ko. Une version **EEMS** (**E**nhanced **E**xpanded **M**emory **S**ystem) porta ces segments à 64 Ko.

De nombreux joueurs invétérés, faune à laquelle nous nous flattons tous d'appartenir, prirent les devants en équipant leur PC de deux, trois, voire quatre mégas, ne serait-ce que pour évoluer à l'aise dans *Windows 3*, par exemple. Les jeux, sans aucun doute, profiteraient de cette mémoire étendue. Hélas, trois fois hélas ! Les jeux les plus plantureux se débandèrent en affichant un déprimant "mémoire insuffisante". Retour sous *DOS* et chacun pour soi... A quoi bon avoir implanté des barrettes de mémoire dans sa bécane ?

Car ajouter de la mémoire ne se révèle pas suffisant. Il faut aussi un driver qui la reconnaisse. Or il se trouve que peu de jeux en sont équipés. Pour un *Space Quest* qui sait trouver l'EMS, il existe une tripotée de jeux qui l'ignorent. Pire, le driver, confortablement installé à l'intérieur des 640 Ko accessibles, réduit encore la quantité de RAM. C'est le cas d'*Above*, un émulateur d'EMS plutôt encombrant. Dans ce cas, il n'y a pas d'autre solution que gérer au mieux les 640 Ko de *MS-DOS*. **CHKDSK** se fera un plaisir de compter fichiers et directories. Mais surtout, il indiquera la mémoire vive disponible, toujours inférieure à la mémoire installée. Et pour cause : COMMAND.COM s'installe dans le fond de la mémoire avec ses commandes (DIR, TYPE, COPY...). Rejoint en cela par le programme qui configure le clavier et le driver de la souris. Certaines spécifications de CONFIG.SYS (BUFFERS et FILES), les appels à ANSI.SYS pour vos prompts et les PATH grappillent eux aussi de précieux octets. Encore heureux si votre version de *DOS* n'apparaît pas trop monstrueuse, comme le *SHELL* des versions 4.0 et 4.01.

Un coup d'œil dans la mémoire d'un PC lambda est édifiant : 548176 Ko seulement sont libres. Au mieux, le jeu se lancera en version réduite. Vous n'entendrez pas les petits oiseaux qui gazouillent sur les greens de *Links* et pas de musique en non-stop dans *Wing Commander*. Pleinement frustrant !

Pour profiter pleinement du *DOS*, il se révélera nécessaire de faire le ménage. La moindre des choses consiste tout d'abord à virer les résidents (SIDEKICK, NORTON COMMANDER, certains antivirus) appelés par votre AUTOEXEC. Et dans le CONFIG.SYS, vous avez vraiment besoin d'autant de BUFFERS et de FILES ? Bien sûr que non... Votre PC se passe parfaitement d'AUTOEXEC.BAT et de CONFIG.SYS. Son clavier sera en QWERTY, avec un prompt tristement réduit à l'indication du drive courant, mais il frôlera les 590 000 Ko avec un *DOS 3.31* ou *4.01*.

Sur un PC avec seulement un ou deux lecteurs de disquettes, il suffit de booter sur une disquette formatée avec la commande FORMAT a:/S, le paramètre S étant l'option de formatage en système. COMMAND.COM sera transféré avec deux fichiers cachés. Les mégasofts cependant affectionnent les disques durs. Il faudra donc procéder à une petite manipulation...

L'opération consiste à isoler AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS dans un sous-répertoire . Appelons-le **PCRAM** (pour le créer, il faut se placer dans le répertoire-racine et taper **MD PCRAM**). A l'aide d'un traitement de texte permettant la sauvegarde en ASCII (qui n'en a pas ?) vous créerez le fichier MEGARAM.BAT qui contiendra les lignes suivantes :

```
COPY AUTOEXEC.BAT C:\PCRAM\AUTOEXEC.BAT
COPY CONFIG.SYS C:\PCRAM\CONFIG.SYS
DEL AUTOEXEC.BAT
DEL CONFIG.SYS
```

Rebooter le PC en appuyant sur les touches Ctrl/Alt/Suppr et vous obtiendrez la mégaram, au prix de quelques prises de tête avec le clavier QWERTY. Enfin, pour revenir sous un PC "normal", il faudra faire appel à un fichier de retour, RAM.BAT. Il contiendra les lignes :

```
CD PCRAM
COPY AUTOEXEC.BAT C:\AUTOEXEC.BAT
COPY CONFIG.SYS C:\\CONFIG.SYS
CD..
AUTOEXEC
```

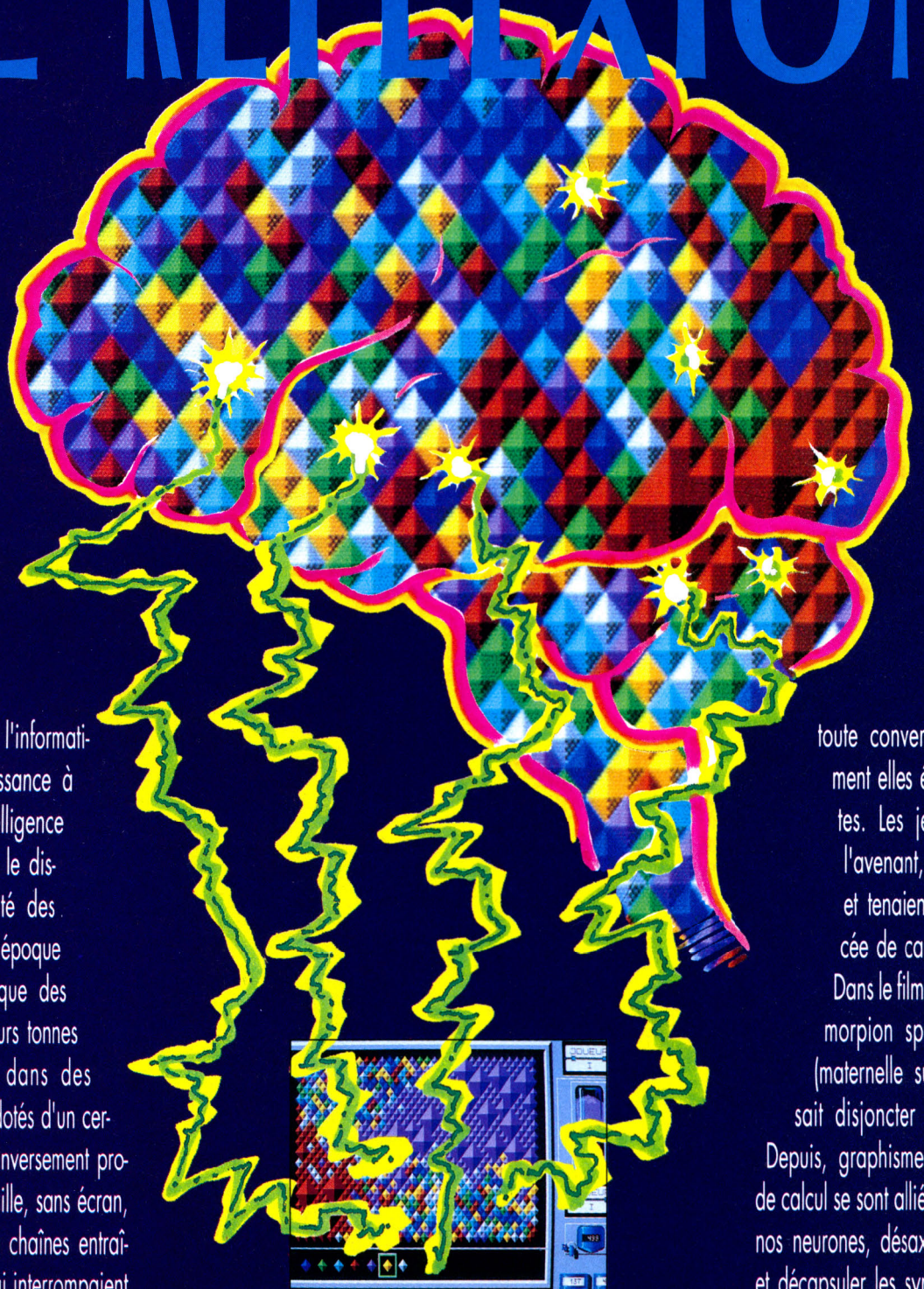
et le tour est joué, le PC se reconfigure comme d'habitude.

Pour lancer vos jeux confortablement même sous clavier QWERTY, rien ne vous empêche de créer un fichier BAT par jeu en évitant, dans le nom, les caractères à problème (A,Z,Q,W,X et M). Pour lancer *Space Quest 4*, il se nommera **SPC4.BAT** et il contiendra les instructions suivantes :

```
CD SIERRA SQ4
```

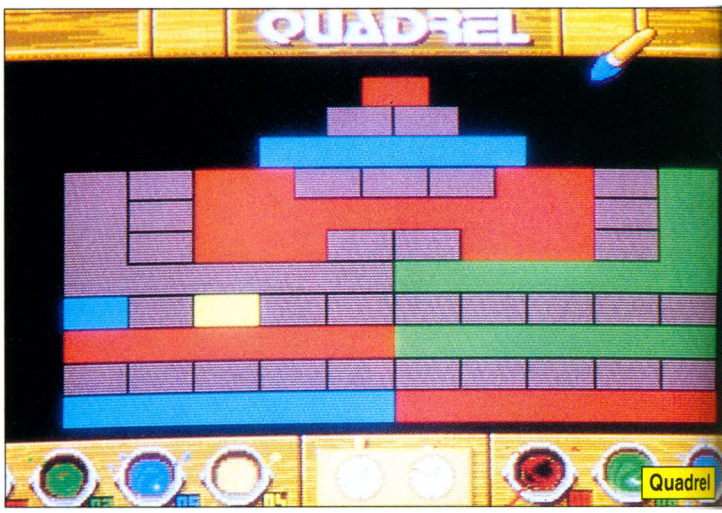
Taper **SPC4** se révélera suffisant pour vous lancer dans la grande aventure. **Abondos**

Les Jeux De Reflexion



A peine née, l'informatique a donné naissance à des jeux où l'intelligence des programmeurs le disputait à la rusticité des machines. C'était l'époque préhistorique, lorsque des monstres de plusieurs tonnes s'épanouissaient dans des salles climatisées, dotés d'un cerveau électronique inversement proportionnel à leur taille, sans écran, et d'imprimantes à chaînes entraînées par turbine qui interrompaient toute conversation - tellement elles étaient bruyantes. Les jeux étaient à l'avenant, 100 % texte et tenaient sur une pincée de cartes perforées. Dans le film *Wargame*, un morpion spécial mat'sup (maternelle supérieure) faisait disjoncter l'ordinateur... Depuis, graphisme et puissance de calcul se sont alliés pour shooter nos neurones, désaxer les axones et décapsuler les synapses !

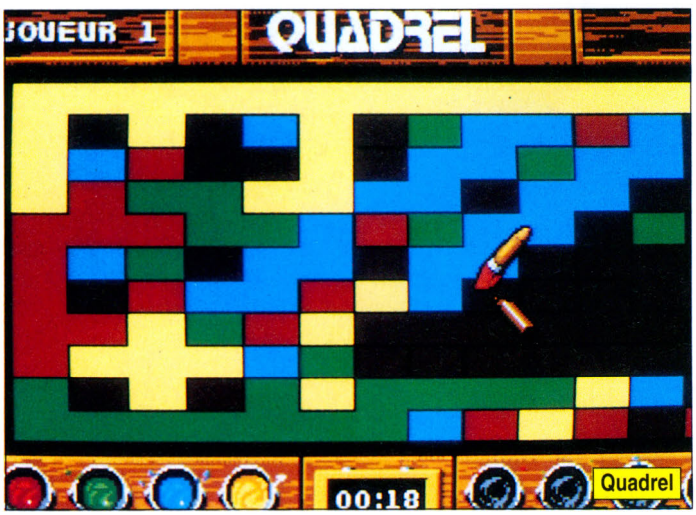
COMMENT FAIRE Q.I.-Q.I. EN RESTANT BRANCHE...



L'ordinateur représentant le niveau le plus abouti de l'intelligence humaine en matière de technologie, il était normal que, par un juste retour des choses, il soit aussi le terrain d'élection des jeux de l'esprit. Les casse-tête et tests d'intelligence existent depuis bien plus longtemps que l'informatique, mais l'avènement de la micro-informatique leur a redonné une nouvelle impulsion.

Au début de la micro, on trouvait des adaptations plus ou moins réussies des grands classiques, comme les innombrables **Mastermind**, **Reversi** (ou **Othello**) et autres morpions. Ils ont pratiquement disparu de la circulation sur les ordinateurs de jeu du genre Amiga, ST ou CPC, mais on en trouve encore facilement pour PC, dans les catalogues de dompub et de shareware. Dans ces jeux, l'intervention de l'informatique apparaissait plutôt réduite. Le programme était rudimentaire (vingt ou trente lignes de Basic pas très trapu) et l'ordinateur avait pour tâche essentielle de servir instantanément une nouvelle aire de jeu à volonté, bien rangée. C'est lui aussi qui gérait l'intervention du hasard grâce à un générateur de nombres aléatoires qui n'avaient d'aléatoire... que le nom.

Peu à peu, la micro-informatique explora des terres vierges, difficilement accessibles à tous ceux qui jouent avec des plateaux en carton et des pions...



La topologie constitue un de ces terrains d'aventure de la micro. Elle est une branche de la géométrie considérant que l'anneau et le tube ne sont que deux apparences d'une même forme : un cylindre creux. On trouve dans cette discipline des curiosités, comme le célèbre ruban de Moebius parfaitement unilatéral (il n'a ni droite ni gauche) et qui, coupé en deux dans sa longueur, donne deux rubans de Moebius enlacés - alors que coupé en trois, il fournit deux rubans, l'un étant deux fois plus long que l'autre. Le ruban de Moebius existe en trois dimensions - la bouteille de Klein, elle, n'a ni intérieur ni extérieur mais peut avoir un contenant.

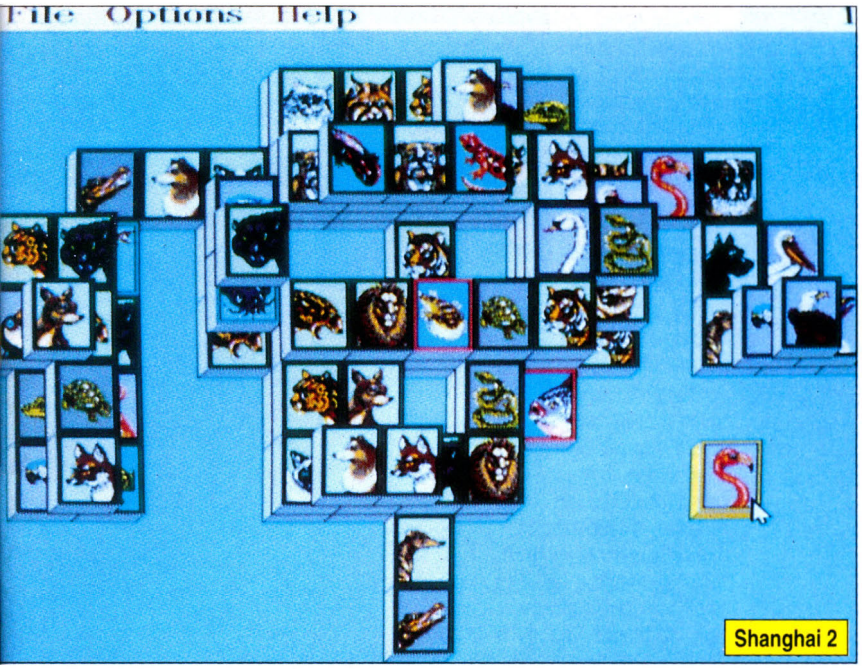
Le graveur hollandais Cornélius Escher a largement puisé dans la topologie pour construire des aberrations visuelles qui mettent à rude épreuve les lois de la logique et de la perspective.

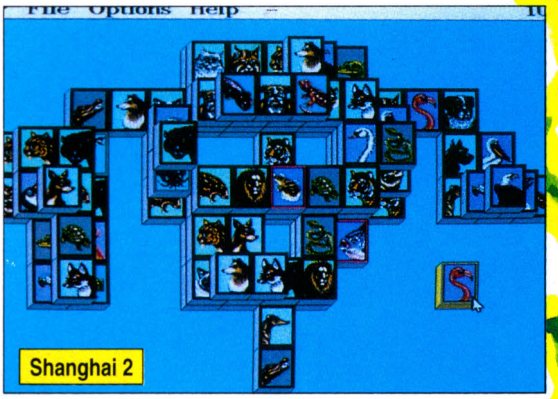
Une branche de celle-ci concerne le coloriage des atlas : sachant que deux pays voisins ne doivent en aucun cas être représentés par la même couleur afin que les frontières soient bien marquées, quel est le nombre minimum de couleurs à prévoir ?

QUADREL
(Loriciel)

Quadrel apporte la réponse, fondée sur un théorème qui démontre que l'on peut remplir n'importe quelle carte avec seulement quatre couleurs et en évitant - bien sûr - que deux teintes semblables se retrouvent contiguës.

A priori, rien de plus simple... Les figures proposées par *Quadrel* sont surtout des variations sur le rectangle, mis à part un coloriage de feuilles mortes que n'aurait pas désavoué Escher ou le logo de Loriciel, fragmenté comme du verre de Venise. Le joueur trempe donc sans arrière-pensées le gros pinceau dans l'un ou l'autre des quatre pots (couleurs rouge, bleue, jaune et verte) disposés au bas de l'écran et inégalement remplis. C'est vers la fin que la situation se complique, lorsque la peinture vient à manquer ou qu'aucune case libre ne peut être coloriée en respectant la règle. Le théorème des





quatre couleurs a beau être simple dans son énoncé, son application exige dès le départ une méthode éprouvée.

Si l'option "imposé" a été choisie, l'ordinateur désigne d'office une case, à charge pour vous d'y tartiner la teinte idoine. En jeu à deux, la répartition des couleurs se révèle particulièrement machiavélique. En effet, si l'un des joueurs possède l'une d'elles en quantité, l'autre en revanche en aura très peu. Inutile de préciser que les stratégies à échafauder pour contrer l'adversaire ou l'ordinateur se révèlent des plus tordues...

LES APPARENTEMENTS TERRIBLES

Moins purement topologiques que *Quadrel* mais tout aussi prenants, de nombreux jeux sont basés sur le thème du doublon : mêmes figures qu'il faut retirer du jeu, paires de couleurs qui s'annulent. La première catégorie fait d'abord appel à l'observation, et ce n'est qu'en fin de partie que la logique supplante les réflexes visuels.

SHANGHAI 2
(Electronics Arts)

Inspiré du mah-jong, **Shanghai 2** est le type même de ces jeux hybrides. Il faut localiser aussi rapidement que possible des paires de figures sur divers thèmes (dominos chinois, alphabet, drapeaux, univers du jeu de rôle, animaux...). Différentes configurations empruntées au folklore chinois (dragon, singe, lapin...) peuvent être choisies au commencement de la partie. Joué seul au premier degré, *Shanghai 2* se révèle assez simpliste, pour ne pas dire limité. Mais à deux, la stratégie devient rapidement plus subtile, le but du jeu étant de bloquer l'adversaire en l'empêchant de former des paires. L'option *Dragon Eyes* constitue un jeu en soi qui ajoute un intérêt certain à ce soft.

ISHIDO
(Accolade)

Né au cœur du céleste empire, **Ishido, the Way of Stones** est un jeu d'extrême patience tout orientale. Il s'agit en effet de placer côte à côte des pièces frappées du même symbole afin de reconstituer 4 voies qui, dit-on, ouvrent l'esprit à la sagesse et à la divination. Là encore, l'appel à l'esprit stratégique a été subtilement dosé. En effet, pour que des pièces puissent être placées côte à côte, il faut qu'elles partagent au moins un point commun : le graphisme ou la couleur. Facile au début d'apparier les vents et les dragons, les chiffres, les saisons et les teintes. Mais à la fin, pour remplir les derniers vides, il faudra que les points communs existent tous azimuts. C'est là que la voie céleste confine à l'infernal...

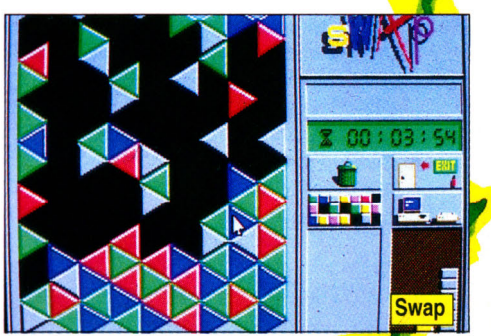
TURN IT
(Tale Software)

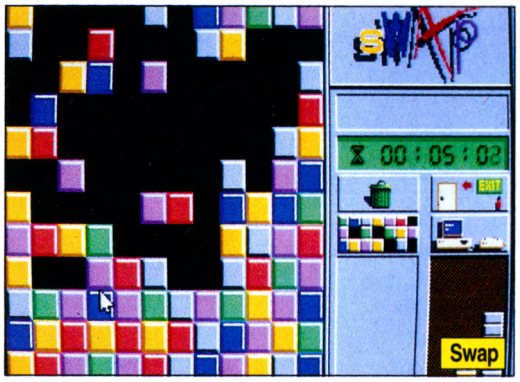
Que voilà un nom complètement dépourvu d'imagination pour un jeu qui se trouve à la croisée de *Shanghai 2* et d'*Ishido* ! Comme pour le premier, il exige d'identifier rapidement des pièces marquées d'idéogrammes et de symboles chinois. Comme pour le second, il doit impérativement exister un lien graphique ou géographique entre deux pièces. **Turn It**, comme son nom de diable blanc l'indique, consiste à retourner toutes les pièces par paires, sachant que le temps est cruellement limité.

SWAP
(Microïds)

Swap n'a rien de chinois, loin de là. Aucun idéogramme ne vient altérer son carrelage de couleurs vives et le seul point commun qu'il a avec les *Shanghaï 2*, **Ishido** et autres **Turn It**, c'est sa conception basée, une fois de plus, sur la paire. Cependant, là où les jeux d'inspiration chinoise font intervenir une composante basée la reconnaissance des idéogrammes (un art où ils sont maîtres et qui explique la frénésie des parties de mah-jong), Microïds table sur l'épuration maximale. Tout ce qui pourrait entraver le travail d'un neurone se trouve banni.

Swap se présente sous la forme d'un carrelage bigarré. Le joueur choisi le nombre des couleurs (de deux à six), la forme des carreaux (petits ou grands, carrés, triangulaires ou hexagonaux et le jeu avec ou sans temporisation. L'arête



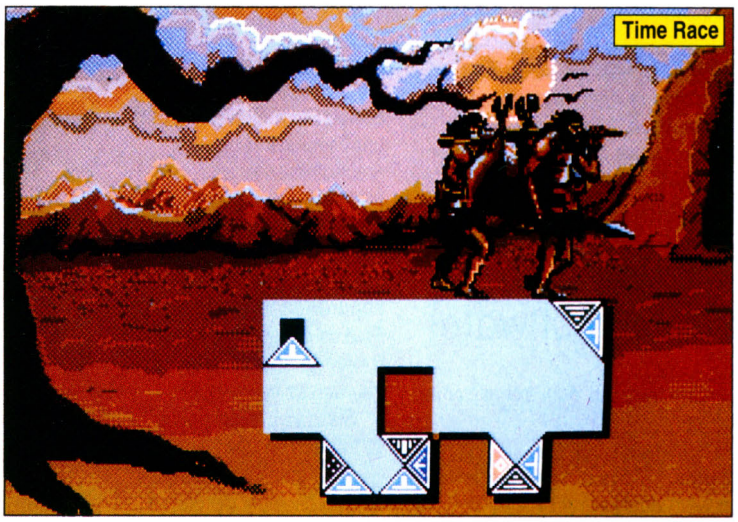


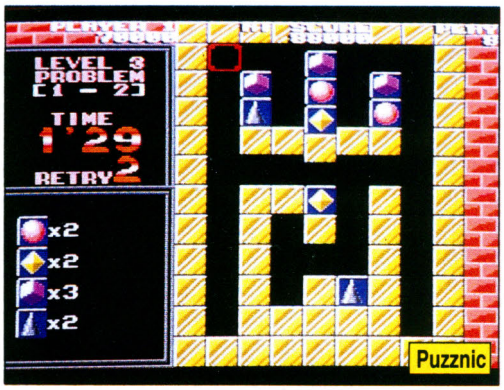
TIME RACE (Loriciel)

Time Race, voilà un jeu bizarre, à ranger dans la longue série des apparentements terribles. Il va falloir encore faire cohabiter des pièces - des triangles en l'occurrence - afin de passer d'un tableau à un autre. L'aventure cérébrale débute à l'ère préhistorique, avec une animation d'une lenteur voulue (car elle sert d'horloge) qui donne à ce soft un aspect vraiment hors du temps. Le joueur n'a guère le loisir de faire le touriste à Lascaux car il doit déplacer le ou les triangles proposés par l'ordinateur afin que, réunis quatre par quatre, ils forment un carré avant que les chasseurs n'aient rejoint leur caverne. Chaque fois qu'un carré est constitué, il disparaît et dévoile la partie d'image qu'il recouvrait. Une image complètement libérée, et *Time Race* vous en propose une autre, à l'époque médiévale, dans les tranchées de Verdun ou bien, quinzième et dernier tableau, le jour de la chute du mur de Berlin.

commune de deux pièces servira d'axe autour duquel elles pivoteront. Si la permutation des deux carreaux amène des pièces de même couleur à la mitoyenneté, elles disparaîtront aussitôt. Parfois, des réactions en chaîne peuvent se produire, cinq, six ou sept pièces se désintégrant simultanément. C'est là le but ultime recherché par le joueur rodé aux subtilités des permutations.

Une option "avalanche" parcimonieusement accordée permettra de faire choir les carreaux malencontreusement isolés. Attention, ce n'est pas une panacée car les effets de l'avalanche se révèlent particulièrement difficiles à prévoir.

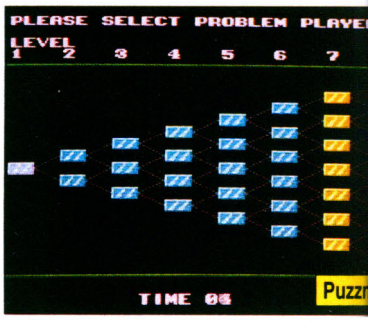




PUZZNIC (Ocean)

Faut-il absolument préciser que **Puzznic**, comme tant d'autres jeux, repose sur un principe simple ? A savoir que des éléments semblables, rapprochés ou empilés, s'évanouissent aussitôt. Le côté retors de ce jeu, c'est la géographie tourmentée de la centaine de tableaux qui réclame, pour réunir toutes les pièces vouées à la désintégration, un fonctionnement parfait de l'encéphale.

La moindre erreur d'appréciation, et une pièce isolée vous narguera. Certes le joueur rusé saura tirer parti des ascenseurs pour atteindre des pièces planquées dans des niches aériennes ou pour faire disparaître d'un seul coup trois pièces à la fois. Mais à cause du temps compté et l'énervement aidant, certains coups mal maîtrisés pourront se retourner contre le joueur.



Des blocs cylindriques permettent de forcer une boule qui sans cela aurait tendance à éviter celle qu'elle devait détruire. Si des sphères subsistent dans le jeu, on peut demander au ciel d'en envoyer d'autres, en espérant qu'elles arboreront la bonne teinte. Des bonus agrémentent ce jeu relativement stressant car, une fois rodé, on y découvre des stratégies très fines que l'on se dépêche d'appliquer avant que l'horloge, qui s'emballe sur la fin, ne mette un terme explosif aux cogitations !

PICK'N PILE (Ubi Soft)

Dans **Pick'n Pile** il faut éliminer toutes les sphères en formant des colonnes de même couleur. Il existe plusieurs moyens d'arriver à ses fins, le plus simple étant de déposer une boule sur une autre. On peut aussi les permuter, ce qui double, en théorie du moins, les chances de former des colonnes monochromes et de les voir se désintégrer joyeusement.

LE Q.I. DANS SES ETATS INVERSES

S'il fallait trouver une filiation à **Booly**, ce serait plutôt du côté du *Reversi*, divertissement dans lequel il faut retourner des pions (à ne pas confondre avec le jeu de cartes auquel excellait Louis XIV, et qui consistait à faire le moins de levées possibles). *Booly* en reprend le principe, mais avec infiniment plus de subtilité. Des objets sont en effet distribués sur l'écran. Certains sont à l'état "good", d'autre à l'état inverse. Des lampes par exemple peuvent être allumées ou éteintes, des anges voisinent avec des diables qu'il faudra métamorphoser (c'est la dimension mystique du soft). Dans certains niveaux trapus, l'état se révèle ternaire, fondé sur trois couleurs, mais dont une seule est "good".

Quand on clique sur une figure, elle entraîne dans son changement d'état toutes celles, mitoyènnes, qui se trouvent en relation avec elle. Lien ou pas lien, that is the question ! Aux niveaux faciles, il suffit de visualiser les liens, au prix d'une accélération notable du décompte du temps (on n'a rien sans rien...). Et si une ligne complète ou une colonne a été correctement retournée, le joueur bénéficie d'un bonus. Dans les niveaux ardus, il faudra déduire à la force du Q.I. les connections qui existent entre soixante figures.

Inutile de compter sur le hasard pour amener tout un écran à l'état "good".

Au début, il peut faire illusion - au mieux avoir une valeur didactique (on devine les interactions) - mais au finish, une logique éprouvée, digne des tests de Catell-Binet, sera de rigueur.

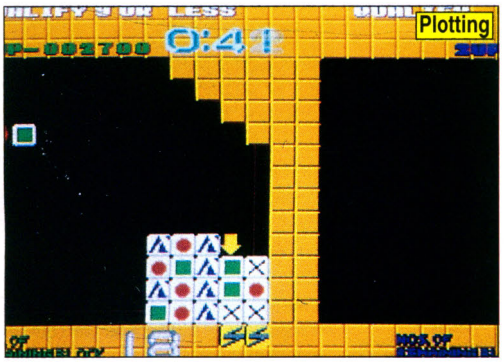
Booly, bien sûr, possède son éditeur de tableaux. Et si la création née de votre intellect retors souffre d'une certaine inviabilité, *Booly* saura la corriger.

Sur le plan graphique, ce soft confine à la splendeur... Les 150 tableaux qu'il propose s'affichent sur un fond animé et l'éditeur apparaît selon un scrolling de carte-mère particulièrement réussi. Pour ceux dont les neurones ne fonctionnent jamais aussi bien qu'en phase avec de la musique, il propose quatre thèmes au choix.

Admirablement bien fini, très agréable, ce casse-tête de haute volée s'adresse aux esthètes du Q.I.

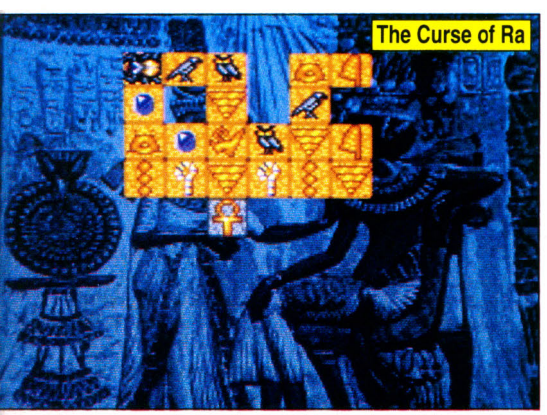
PLOTTING
(Ocean)

Soit un tas de blocs hétéroclites entassés dans un coin de l'écran et un petit personnage dont le seul but, dans son existence étriquée, consiste à projeter des blocs soit par le dessus, soit de côté. Facile direz-vous ? En apparence seulement car le tas réagit en fonction du bloc qu'il reçoit. Des signes cabalistiques semblables s'annulent, des "zappers", qui ne sont autres que des blocs bonus, permettent de gagner des vies supplémentaires. A deux, le jeu est d'autant plus drôle que l'adversaire voit sa partie troublée par des pièces provenant de chez le premier joueur, ce qui peut mettre à mal sa stratégie.



RA
(Rainbow Arts)

The Curse of Ra se présente comme un jeu d'une classe indéniable, tant pour ses tableaux somptueux empruntés à la civilisation égyptienne que pour son concept fondé, une fois de plus, sur la paire. Les fresques sont en effet barrées par des rangées de briques. Elle portent des signes et des hiéroglyphes et, dans la partie réflexion du moins, le curseur-scarabée doit désigner une brique semblable à celle que l'on occupe, dans la même ligne ou colonne. Le scarabée devra souvent procéder à de savants décalages pour atteindre la pièce convoitée. De plus, nombre d'obstacles compliquent la tâche comme ces briques qui s'effritent et isolent des pièces, d'autres qui permettent de glisser en douceur dans le jeu, ou encore les télétransporteurs qui peuvent projeter le coléoptère ailleurs dans le labyrinthe - à bon ou à mauvais escient. *Ra* révèle rapidement des pièges raffinés valant presque ceux que les Egyptiens, ingénieurs imaginatifs, réservaient aux pilleurs de tombeaux. Un mode "arcade" permet de jouer contre la montre et de récupérer de l'or afin d'acheter de la magie.

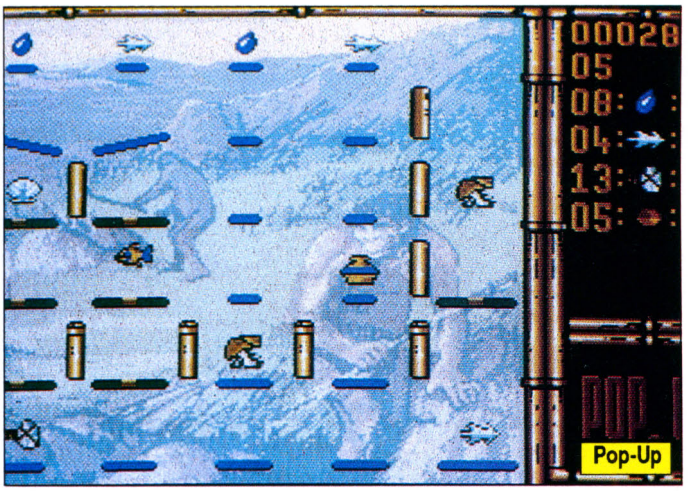


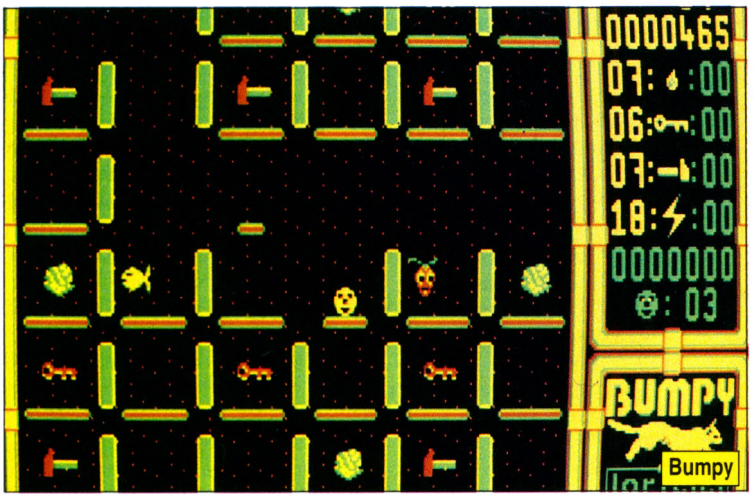
SUR UN PLATEAU

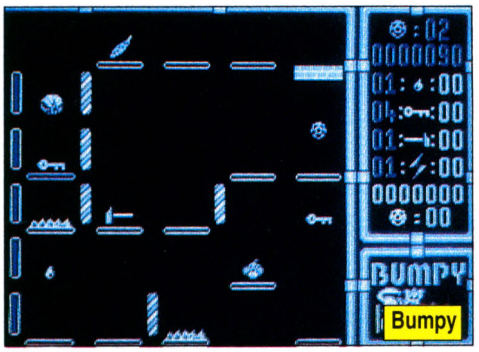
La progression à travers des plateaux peut-elle être considérée comme un jeu de réflexion ? Dans la mesure où il faut anticiper sur une situation en un clin d'œil - certainement ! Mais alors, ne risque-t-on pas de mettre dans ce fourre-tout bon nombre de jeux d'action, voire ces shoot'em up qu'affectionnent les joystickopithèques coincés de la manette ?

LODE RUNNER
(Broderbund)

Lode Runner ici dans ce dossier qui fleure bon l'intellect turgescent et le neurone frais ? D'aucuns pourraient se poser des questions, à voir galoper ce petit personnage qui cherche désespérément à échapper au contact des aliens, tout en récoltant des caisses. Sa course folle cependant obéit, si l'on sait y jouer, à des choix rapides dictés par la position de l'ennemi et la possibilité que l'on a de creuser des trous dans les plateaux.







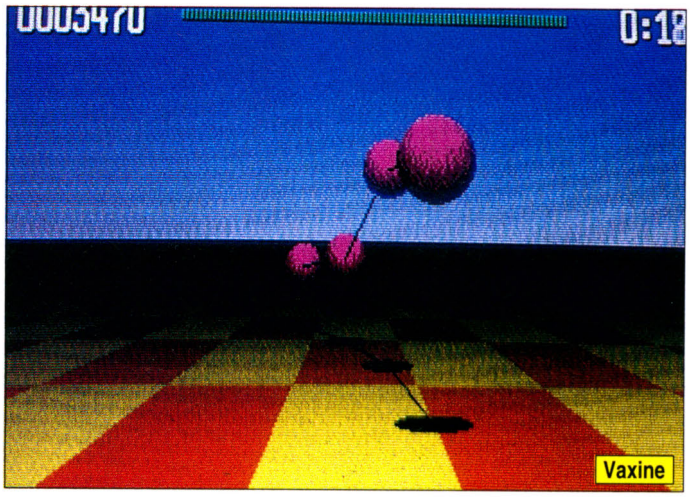
Une stratégie fine s'élabore rapidement, sous-tendue par un joli coup de poignet. Inusable et d'une austérité qui confine au poétique, *Lode Runner* vient d'être réédité. Il existe des variantes plus ou moins réussies de ce classique sur Game Boy (**Pri Pri**) et sur Gamate (**Witty Apee**). A noter aussi **Boing,** d'Alternate Realities, qui est à *Lode Runner* ce que les sacs en simili-cuir vendus à Vintimille sont à Vuitton. Méfiez-vous, kids, des contrefaçons !

BUMPY
(Loriciel)

Bumpy met en scène une petite balle rigolote qui ne reste jamais en place. Elle sautille de plateau en plateau, grappillant de-ci de-là tout ce qui peut lui être utile, des marteaux pour casser des cloisons, des gouttes d'eau pour éteindre le feu, des fioles qui procurent une vie ou des clés. Dans son petit monde où le trampoline est roi, elle risquera de choir sur un gril ou pire, dans un gouffre sans fond après avoir rebondi trop souvent sur une plaque retrécissante. Pendant toute la partie, le joueur doit simultanément surveiller Bumpy et comprendre par quels ingénieux moyens il pourra le mener jusqu'au prochain tableau. Il y a un zeste de **Boulder Dash** dans ce jeu rebondissant.

POP-UP
(Infogrames)

Prenez de belles images comme dans **Time Race** pour l'arrière-plan, faites sauter à l'avant-plan une copie conforme du petit Bumpy avec toutes ses options et ses subtilités, et vous



aurez **Pop-Up**.

Il existe, parmi les jeux à plateaux, un **Helter Skelter** d'Audiogenicqui pourrait faire illusion car de prime abord, il rappelle un peu *Bumpy* ou *Pop-Up*. Le jeu consiste essentiellement à lâcher une boule sur un personnage désigné par une flèche, celui-là et aucun autre, sinon l'alien écrasé par erreur se dédouble. D'erreur de visée en erreur de visée, la surpopulation guette l'écran. La réflexion dans ce soft prolifique ? Il n'y en a pas, tout réside vraiment dans le coup d'œil.

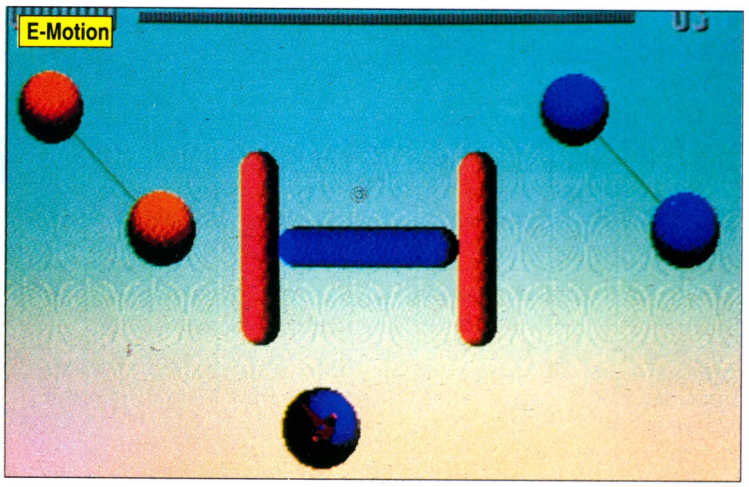
Alors que dire de jeux comme **E-motion** ou **Vaxine**, qui privilégient l'agilité rétinienne au même titre que, par exemple, le billard. La limite se révèle souvent indécise entre l'adresse et l'intelligence...

E-MOTION
(US Gold)

E-Motion, c'est l'art, dans toute sa splendeur, de se situer dans l'espace... L'écran se trouve en effet envahi par des sphères multicolores. Pour les éliminer, comme dans *Turn It* ou *Swap*, il va falloir faire se rencontrer deux éléments de même couleur. Là s'arrête la ressemblance car *E-Motion* est sphérique et remuant. Le petit engin censé, par un léger choc, propulser une sphère contre une autre se révèle assez délicat à manier et si par mégarde deux boules dépareillées venaient à s'effleurer, il en naîtrait une petite bille d'énergie qui rechargerait l'engin cogneur à moins qu'oubliée dans son coin, elle explose en une gerbe de boules multicolores. L'éradication de la prolifération sphérique sauvage serait alors grandement compromise... Les élastiques qui relient les boules et la propension qu'elles ont à sortir d'un côté de l'écran pour apparaître de l'autre ne facilite guère la tâche. Plus que de la réflexion, c'est de la concentration qu'il faut recommander pour réussir à *E-Motion*. Les neurones en prennent tout de même un sacré coup.

VAXINE
(US Gold)

Vaxine, c'est de l'*E-Motion* en 3-D et en incroyablement rapide. Imaginez les boules d'*E-Motion* suspendues dans les airs, toujours et encore reliées par leurs fameux élastiques et vous, le joueur, filant au ras d'un damier, chargé de tirer sur ces boules avec une bille de la même couleur. Elle rebondit sur le sol et, dans le meilleur des cas, fait exploser la sphère visée. On baroude en plein jeu d'action, et la qualité la plus sollicitée est la capacité à identifier rapidement la couleur et à viser juste. Le soft arbore en outre une beauté étrange qui le place loin au-dessus des autres jeux de réflexe. La seule réserve concerne le scénario : les virus qui attaquent le corps humain, ce n'est pas, mais alors pas tout comme ça que cela se passe ! D'ici que certains croient que c'est un truc pour jouer au docteur (ça s'est déjà lu, mais pas dans nos pages).



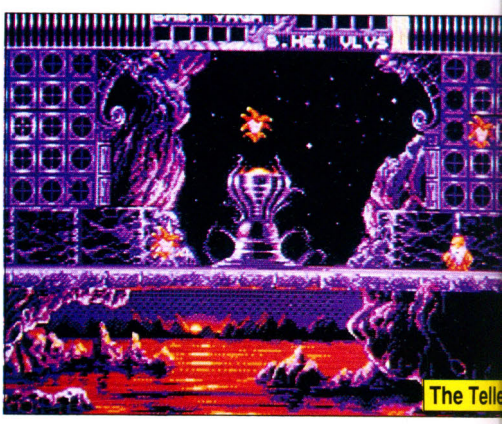
POUR MEMOIRE

Les jeux de mémoire sont bien peu nombreux sur nos ordinateurs. Si l'on excepte les logiciels professionnels à la convivialité douteuse (je pense à **Edlin**, sur PC, avec ses commandes impossibles ou à **WordPerfect** et ses touches de fonctions à étages) on ne trouvera que peu de choses. Il me revient en mémoire une remarquable adaptation de **Simon** faite en dix lignes de Basic CPC par un lecteur où je sévissais naguère. *Simon*, c'est ce jeu électrique qui connut un grand succès. Il répétait, en la rallongeant sans cesse d'une unité, une séquence de quatre couleurs associée à un son.

THE TELLER
(Ubi Soft)

Tiens, un jeu dont le principe est vieux comme la mémoire du monde : il faut se souvenir d'une figure et la reconstruire avec les éléments fournis par l'ordinateur. Au début bien sûr, la symétrie et les couleurs tranchées facilitent les opérations. Mais bientôt la figure gagne en complexité... Et des teintes voisines sèment le doute dans l'esprit. Il existe heureusement des jokers et des bonus qui se substituent à n'importe quel élément ou bien qui remontrent le tableau aux mémoires défaillantes.

The Teller brille par une animation



MAUX DES MOTS DEM
FARCES ET SATR

Il existe peu de logiciels jouant sur les mots. D'abord parce que la langue française - mais pas seulement elle - est incroyablement diversifiée, touffue et riche en exceptions à faire tourner en bourrique le programme le plus trapu.

"X a rencontré Y qui n'est autre que le fils de Z, lui-même l'oncle d'X. Quel lien de parenté unit X et Y ?" Ce test désormais classique en constitue un exemple simple mais qui pourrait être plus gratiné. L'ordinateur se prête néanmoins admirablement à ce jeu car le cheminement logique apparaît limpide, le vocabulaire requis restreint et parfaitement codé.

Toutefois, l'ordinateur ne tarde pas à perdre les pédales dès que l'intuitif supplante la logique... Certes, des générateurs de poésie ont été mis au point bien avant l'ère de la micro-informatique, mais comme ce genre littéraire s'accommode d'approximations qui relèvent souvent du flou artistique, la démonstration n'a jamais été bien convaincante.

Pour aborder une langue dans toute sa rigueur, rien de mieux que le bon vieux jeu de mots. Prenons l'exemple de la contrepèterie. Elle obéit à deux règles : former des mots différents en ne prélevant que les lettres ou les syllabes présentes dans la phrase, et surtout - ce qui en fait le charme - elle doit être graveleuse. "Elles sont folles de la messe" fut la première contrepèterie, attribuée à Rabelais. Les débutants se feront les dents sur "couper les nouilles au sécateur ; écarter les couples suisses ; une escalope sur une salade" avant de se lancer dans l'*Album de la Comtesse* du *Canard Enchaîné*.

extrêmement soignée et un graphisme magnifique qui relève énormément la jouabilité. S'adonner à deux à cet excercice mental est vivement recommandé...

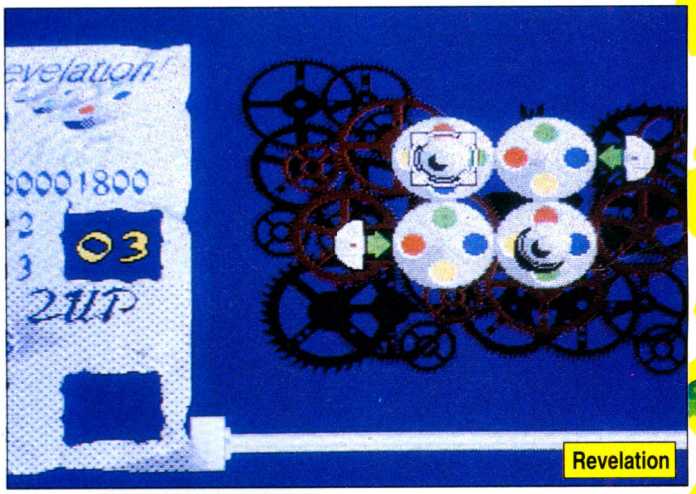
ROUES DENTEES ET TUYAUX DE PIPE

Dans un registre totalement différent, les problèmes de robinets ont diversement inspiré les programmeurs. Pas seulement les fuites d'eau, mais aussi les rayons laser qu'il faut diriger vers une cible (doulces lois de la réflexion et de la réfraction) et les impulsions électriques qui courent le long des fils électriques. Se plaçant en dehors du champs de la mécanique des fluides, les engrenages ont diversement inspiré les tortionnaires du Q.I.

REVELATION
(Krisalis)

Les engrenages ont quelque chose de fascinant dans la rigueur des mouvements qu'ils génèrent. Il y a une poésie dans la moindre boîte de vitesse, et je ne parle pas des mécanismes d'horlogerie fine. **Revelation** ne va pas jusque-là dans la complexité... Il met en œuvre des roues dentées qui ont elles aussi souvent éveillé un intérêt... intéressé, celles de la combinaison d'un coffre-fort. Que dis-je, de cent coffres pleins à craquer de bijoux, de lingots d'or et de devises fortes !

Dans *Revelation*, il faut faire coïncider la couleur d'une flèche avec celle d'une pastille. Si deux pastilles se trouvent en vis-à-vis, elles se repoussent (la dure loi des polarités sans doute) et toutes les roues tournent d'un quart de tour, déstructurant le travail déjà accompli. Il existe bien sûr un cadenas qui bloque les roues, mais il est à utiliser avec parcimonie (sinon, ce serait trop facile). Le soft se rapproche plutôt du *Rubik's Cube* dans la mesure ou un agencement de couleurs se retrouve toujours compromis par une action, ou de ce jeu en plastique assez curieux qu'est *Dix de Chute*, au cours duquel le joueur, pour arriver à diriger une pastille de couleur d'engrenage en engrenage, contrarie les mouvements de son adversaire.

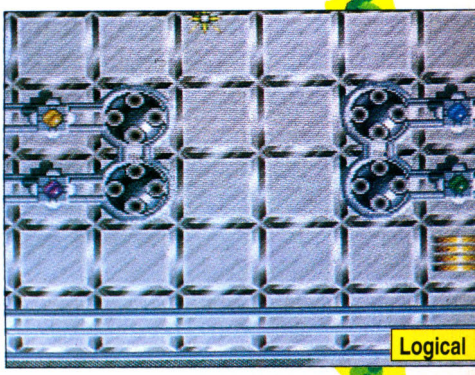


Revelation

LOGICAL
(Rainbow Arts)

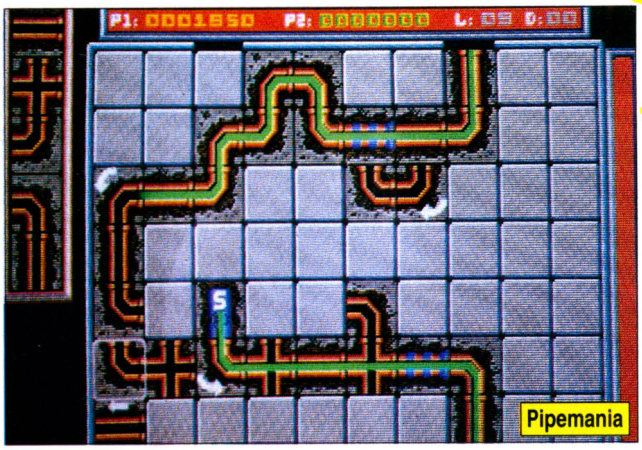
Le principe de **Logical** n'est pas en béton, mais de marbre, comme les roues qui composent le jeu. Celles-ci, qui tournent à 90° possèdent quatre réceptacles qui devront recevoir des pastilles, à condition qu'elles soient toutes de la même couleur. Elle sont convoyées par des rainures dans lesquelles elles glissent de plus en plus vite. A vous de faire tourner les roues pour capturer ou dévier les pastilles colorées.

Très clean et très classe avec ses effets de matière, *Logical* use les nerfs les mieux trempés. Il fait partie de ces jeux assez rares qui permettent au débutant de tirer autant de plaisir que le joueur chevronné. A ce détail près que ce dernier risque de ne plus voir du tout le temps passer tant le soft se révèle prenant.


Logical

PIPEMANIA
(Empire)

C'est le seul, le vrai, l'unique - bien que bon nombre d'avatars circulent sous les noms les plus divers, en particulier sur les services de téléchargement. **Pipemania**, ou l'histoire d'un fluide qui circule sans trop se presser dans un tuyau ouvert... L'apparente indolence de sa progression ne doit pas vous induire en erreur. Vous devrez en effet placer à toute vitesse des éléments courbes, des croisements ou des segments droits empilés à gauche de l'écran avant que l'affreux liquide ne rattrape la sortie. Une vision à trop court terme le fera revenir vers un tuyau dépourvu d'intersection. Vous ne pourrez plus le canaliser et ce sera la catastrophe ! Le côté inexorable et hypnotique du soft a très certainement assuré son incontestable succès.



Pipemania

ONIAQUES : APES

L'art de la contrepèterie se révèle tout d'intuition. Détecter une permutation possible ne procède en effet d'aucune logique préétablie. Les chaînes de caractères à manipuler ne sont pas toujours de la même longueur, ni disposées au même endroit et souvent même phonétiques. Les algorithmes devront certainement faire appel à l'intelligence artificielle et à un dictionnaire de la paillardise.

L'**Oulipo**, l'**Ou**vroir de **Li**ttérature **Po**tentielle, surgi en partie dans les années cinquante et soixante de l'esprit 'pataphysique et animé par des personnalités de talent (Le Lyonnais, Queneau, puis Georges Perec et bien d'autres) a pour but de décortiquer la langue française, de la faire littéralement éclater afin qu'elle livre ses structures. Tandis que Raymond Queneau la mettait en équations et débusquait des alexandrins inopinés dans des polars, Georges Perec écrivait en 1969 un roman sans jamais utiliser la lettre "e" (*La Disparition*). Trois ans plus tard, il récidivera en n'employant justement comme seule voyelle que ce même "e" (*Les Revenentes*) - on appelle ce genre d'œuvres des lipogrammes - et inventait d'autres contraintes en assurant des chroniques de mots croisés dans *Le Point* et *Télérama*.

On peut rêver aux découvertes qu'ils auraient faites s'ils avaient eu accès à des micro-ordinateurs, autrement plus souples et versatiles que les monstres de l'époque auxquels ils avaient parcimonieusement accès. L'esprit de l'Oulipo existe toujours, Jacques Bens et Noël Arnaud en sont les principaux prophètes ! Si vous êtes de ceux qui moulinez les phrases et les mots dans un ordinateur, si vous explorez le français en le dynamitant de l'intérieur avec des algorithmes à charge creuse, n'hésitez pas à vous faire connaître à la rédaction de Micro News.

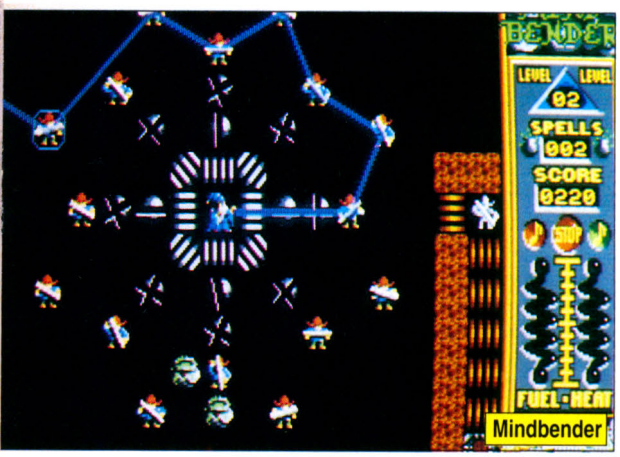
LOOPZ
(Audiogenic)

Comme dans **Pipemania,** il faut rabouter des tuyaux. Seule la finalité de **Loopz** se révèle différente, puisqu'il suffit de former un circuit fermé pour contenter l'ordinateur. Les parties durent extrêmement peu longtemps (une dizaine de secondes) et mettent les nerfs à rude épreuve.

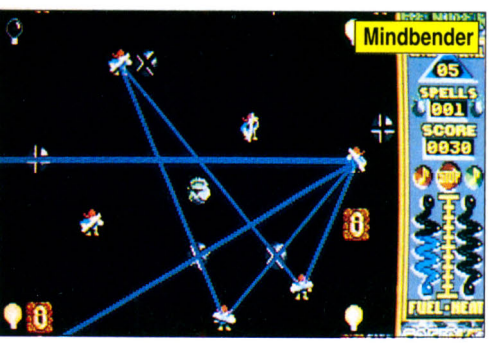
MINDBENDER
(Gremlin)

On connaît les ravages des rayons lumineux depuis qu'Archimède utilisa des miroirs pour incendier les vaisseaux romains lors du siège de Syracuse, en 214 avant notre ère. Dans **Mindbender**, ce ne sont pas des galères qu'il faut détruire, mais des chaudrons sur lesquels des gnomes dirigent un rayon énergétique bleu, puis sur la porte au tableau suivant. Le problème, c'est que les petits êtres tournent leur miroir pas à pas. De ce fait, pour toucher un chaudron, il faut faire parcourir au rayon un invraisemblable circuit avant d'arriver à ses fins.

Dans les tableaux suivants, les choses se compliquent. Voilà qu'il faut utiliser le rayon pour allumer des lampes (mais elle s'éteignent si le rayon les touche une nouvelle fois) ; les murs y perdent leur pouvoir de réflexion, des blocs photosensibles sautent de côté lorsqu'ils sont chatouillés. Et le moindre des problèmes consiste à terminer un tableau dans les temps car le niveau d'énergie décroît rapidement. Il existe heureusement des bonus pour grappiller des délais, et en utilisant judicieusement un système de vannes, on peut préserver des pans entiers de l'écran des ravages d'un rayon mal contrôlé. Des heures de casse-tête ("mindbender" en anglais) assurées et des nuits traversées par de bleus rayons en perspective...



Mindbender



Purple Saturn Day

PURPLE SATURN DAY
(Ere Informatique)

Signalons pour mémoire seulement l'une des séquences de ce soft où il fallait ouvrir des valves, afin de permettre à des particules d'aller irriguer quelques microprocesseurs en énergie. Difficile à maîtriser à cause d'un cristal agressif qui s'ingéniait à contrarier vos plans, ce jeu allait donner naissance au concept d'**Extase**.

EXTASE
(Cryo)

Difficile de décrire le principe de ce soft sans tomber dans l'évocation d'une agitation fébrile - doublée d'une fiévreuse frénésie. Le but du jeu consiste à éveiller aux sentiments humains une froide mais belle androïde, en cliquant sur moult circuits et composants. Tout cela pour préparer le terrain aux impulsions électriques bienfaisantes pour qu'elles puissent arriver jusqu'au cerveau. Malgré une bande sonore absolument fabuleuse et un graphisme surprenant, **Extase** n'a connu qu'un succès d'estime. Comme quoi, l'alchimie commerciale d'un bon soft n'est pas toujours évidente...

POUSSE-POUSSE

BOULDER DASH
(First Star Software)

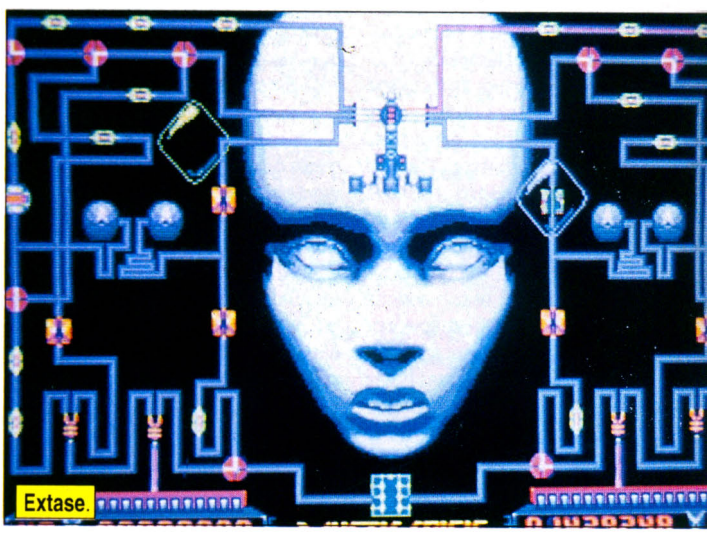
Il a fallu qu'il sorte sur Game Boy pour que l'antique, le vénérable **Boulder Dash** condescende enfin à terminer sa traversée du désert. *Boulder Dash,* ou un petit personnage qui doit se frayer un chemin en poussant des blocs, tout en veillant à ne pas se faire écraser sous d'autres, sournoisement libérés au mauvais moment - quand ce n'est pas une avalanche entière qui se déclenche. La progression se fait toujours prudemment, on prend son temps, et un tableau terminé débouche aussitôt sur un autre, encore plus compliqué.

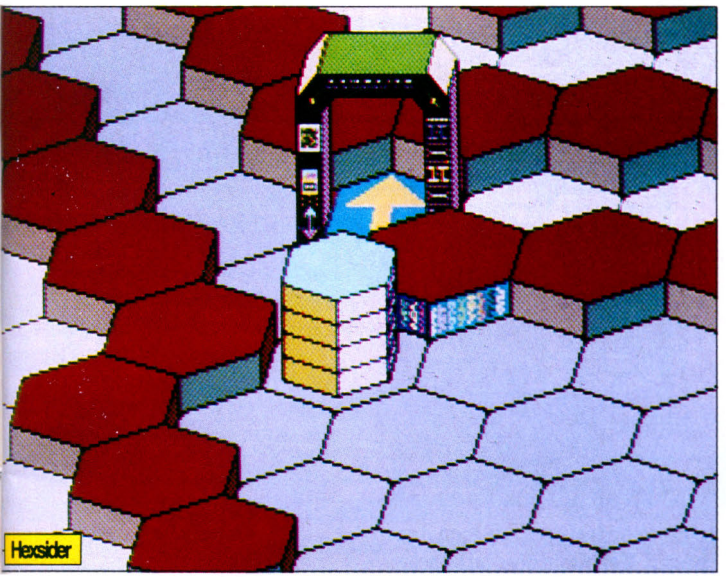
LE MINOTAURE TUE

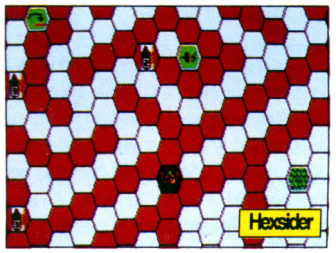
Depuis Thésée et son ruminant létal, le labyrinthe a toujours fasciné l'homme. Peut-être y voit-il la représentation des méandres de son esprit, avec ses zones d'ombre et les surprises, bonnes ou mauvaises, qui y sont tapies. Laissons de côté les souterrains des jeux d'aventure à la **Bloodwych** pour des parcours plus neuronaux.

HEXSIDER
(Ubi Soft)

Hexsider est un soft à 120°. Tout y est hexagonal, les couloirs et les robots qui s'y déplacent, et le carrelage du sol. L'ordinateur central ayant été détruit, ces robots nommé "hexsiders" sont livrés à eux-mêmes. Le joueur devra atteindre puis réparer l'ordinateur avec l'aide d'une demi-douzaine d'hexsiders encore valides. Jeu de réflexion ou de gestion ? Le succès de la mission dépend grandement de plusieurs modules que l'on peut empiler sur chaque robot. Tout nu, il ressemble à un clo-


Extase.





porte, mais avec cinq ou six modules, il prend une autre allure et il devient polyvalent, machine à tuer à l'occasion, mécanicien s'il le faut...

L'action se déroule sur une sorte d'immense plateau qui pivote sous les roulettes du ferrailleux. Pour maîtriser le jeu, il faut passer sans cesse de la vision 2-D à plat qui embrasse un vaste champ, à une vision inclinée, plus réaliste mais très serrée. Comme en plus le sol pivote sous le robot actif, le maniement se révèle très déconcertant. Ce n'est qu'après une phase d'accoutumance que *Hexsider* donne sa pleine mesure.

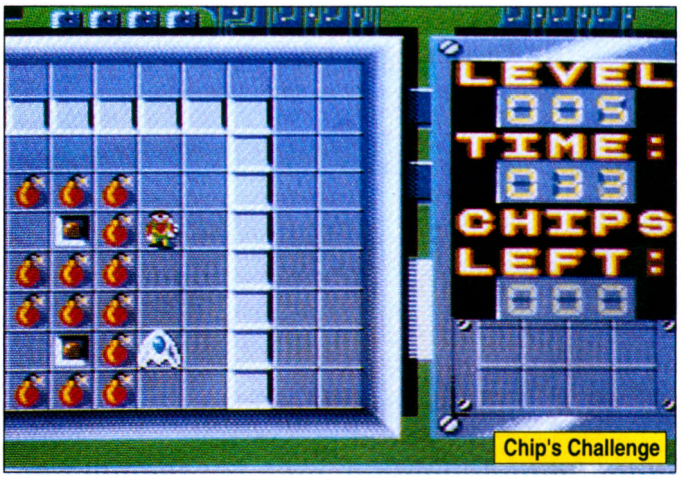
BATMAN
(Ocean)

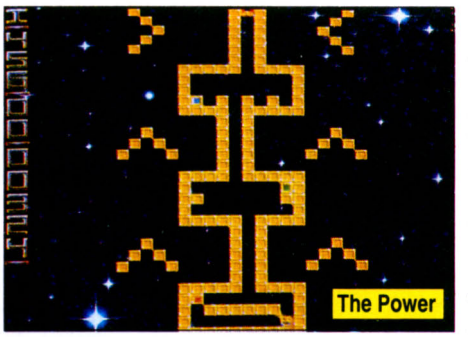
Batman ici, parmi les jeux de réflexion ? Evidemment, si vous pensez au *Batman* tiré du film, la réflexion n'a que peu de chose à y voir. A mes yeux, le seul, l'unique, le vrai *Batman* est le premier du nom, destiné aux 8 bits - le CPC notamment - mais aussi au PCW, qui a eu droit à une version somptueuse... La version CPC est disponible par téléchargement et elle n'a pas vieilli. Il s'agit de promener le héros, cape au vent et sans armes (on est dans un jeu de réflexion) à travers plusieurs dizaines de salles en pseudo-3-D. Si certaines paraissent faciles à passer, d'autres en revanche vont se révéler de véritables casse-tête, qui justifient la présence de ce soft dans le dossier qui court. Il faut en effet déplacer des valises sur des convoyeurs, empiler des objets hétéroclites ou détourner à son profit des mécaniques infernales pour passer d'une salle à une autre. Le Q.I. y trouve largement son compte !

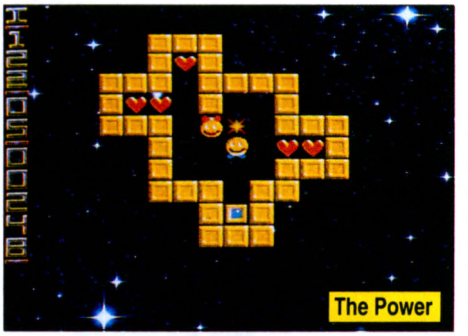
CHIP'S CHALLENGE
(US Gold)

Pour plaire à la belle Melinda, Chip doit récupérer tous les microprocesseurs éparpillés dans un labyrinthe. Peut-être les porte-t-elle en broche comme l'éditeur Philippe Ulrich, la tête pensante de Cryo. Chip va se coltiner un voyage semé d'embûches dans ce dédale...

On retrouve dans **Chip's Challenge** le même genre d'énigmes que dans le vieux *Batman*, revues et corrigées au goût du jour : des dalles mobiles qu'il faut déplacer judicieusement, des interrupteurs temporisés permettant une action dans des conditions bien précises, des trottoirs roulants, des permutations en tout genre, téléportation etc. Non content de torturer nos précieuses liaisons synaptiques (le cerveau en compte environ 10 puissance 14), *Chip's Challenge* titille un max nos réflexes lorsque les monstres se mettent de la partie. Chacun des 143 niveaux constitue un défi lancé au Q.I. et il faudra faire preuve d'une méchante dose d'astuce pour que Chip puisse se frayer un passage. Et ce qui ne gâte rien, le jeu s'affirme rapide et joliment dessiné.







THE POWER
(Demonware)

Afin de soigner sa claustrophobie et quitter l'enceinte de briques dans laquelle il est enfermé, le gentil petit personnage doit récupérer tous les cœurs éparpillés dans un tableau, puis les offrir à sa belle. En échange, il aura l'insigne privilège de se retrouver dans un tableau encore plus tortueux !

A première vue, la situation de notre amoureux transi ne semble pas si désespérée. Peu d'obstacles l'empêchent de récupérer les jolis myocardes. Au premier déplacement, on mesure l'ampleur de la tâche : ce pauvre être ne sait aller que dans une seule des quatre directions, jusqu'à ce qu'un obstacle l'arrête. N'importe quel angle, la moindre niche pose de difficiles problèmes topographiques. Pour parfaire le tout, on subit une limite de temps.

Par la suite, les tableaux se retrouveront agrémentés d'utiles éléments mobiles. Mais avant d'en arriver là, il faudra avoir survécu à la surchauffe des neurones, déjà mis à mal par le splendide mais vertigineux scrolling vertical des fonds, tout en cratères lunaires, cieux étoilés et trames compliquées. Tout cela aux accents de *The Power*, un thème de house (?) qui ajoute à la migraine - lus-je naguère en quelque revue micro de haute tenue.

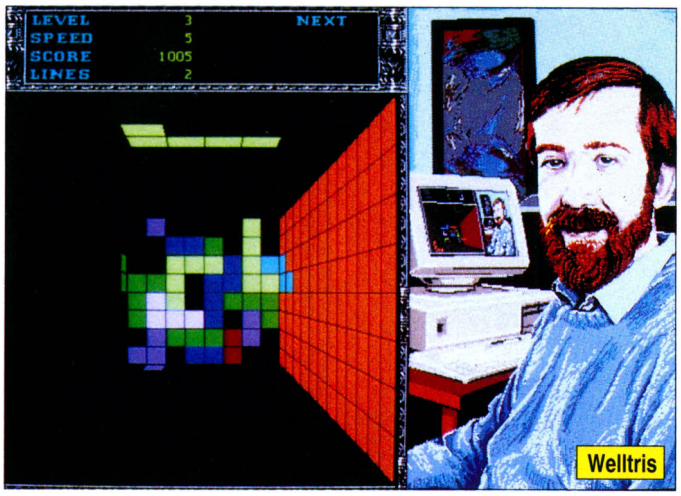
LA GENERATION TETRIS

On ne présente plus **Tetris,** le soft venu du froid - créé par Alexei Pajitnov et lancé en Occident par Mirrorsoft (distribué par Infogrames ; voir encadré *Laissez-les vivre*). C'est le type même du jeu qui repose entièrement sur une idée tellement simple qu'on peut s'étonner que personne ne l'ait trouvée auparavant. Loin d'être un feu de paille, *Tetris* allait donner naissance à toute une génération de jeux, surtout sur console avec notamment **Cube Up** sur Gamate ; **Spinpair**, un remake assez fouillis sur PC Engine ; **Puzzled** sur NEO-GEO, où il faut libérer un petit dirigeable bloqué au sol par un plafond de lignes à détruire et **Megapanel**, plus proche de **Columns.**

COLUMNS
(Sega)

Columns constitue probablement la séquelle de *Tetris* qui renouvelle le mieux ce jeu. En effet, au lieu de faire tomber des pièces aux formes tarabiscotées, *Columns* fait choir en douceur des séries verticales de quatre éléments. Si, une fois tombées, trois pièces au moins se retrouvent alignées (en médiane ou en diagonale), elles disparaissent. Comme quand on joue à **Puissance 4.**

Tout l'intérêt du jeu se situe pendant la descente des pièces. On peut non seulement déplacer la colonne, mais surtout permuter les pièces qui la composent afin qu'à l'arrivée elles se retrouvent placées au mieux.



TWINTRIS
(Svein Berge)

Voici certainement le clone le moins imaginatif de *Tetris* puisqu'il se contente d'en reprendre le principe - mais sur deux tableaux. A ce compte, le *Tetris* de la Game Boy, jouable à deux via le câble fourni avec la console, peut être considéré comme un **Twintris** à ficelles.

WELLTRIS
(Spectrum Holobyte)

Une version à quatre côtés de *Tetris*, créée par le même Alexei Pajitnov qui pousse le narcissisme jusqu'à apparaître en personne dans le jeu, face à un PC qui n'a rien de commun avec celui de Lénine. Là où dans *Tetris* des pièces tombaient dans une cage d'ascenseur, **Welltris** propose un plancher bordé de quatre côtés. Le but du jeu reste le même : former une ligne qui disparaît aussitôt. Et les blocs qui débordent neutralisent le côté qu'ils ont outrepassé.

Si les quatre côtés sont rendus inopérants, on perd la partie. Les amateurs du *Tetris* pur et dur ne voient en *Welltris* qu'un gadget, les dingues de *Welltris* - dont je suis - considèrent, eux, que *Tetris* n'est tout compte fait qu'un soft transitoire dont l'aboutissement serait justement cette version à quatre faces...

BLOCK OUT
(California Dreams)

Block Out est-il un avatar de *Tetris*, une variante de *Welltris* ou bien un jeu original n'ayant qu'une lointaine parenté avec ces grands ancêtres ? Disons qu'il y a un peu de chacun d'eux dans son principe...

Il n'est pas nécessaire d'être fin psychologue pour deviner les intentions des concepteurs : exécuter un *Tetris* à trois dimensions, avec non plus des gommettes découpées qui chutent, mais des blocs bien costauds.

Les débutants commenceront avec des blocs plats qu'il faudra positionner de manière à former un plancher coloré. Une fois achevé, il disparaît et la pile de blocs - le cas échéant - descend d'un cran. Comme dans *Tetris,* il faut éviter d'atteindre le plafond. Les plus rodés joueront en mode "out of control" qui met les nerfs en pelote car les blocs y adoptent des formes souvent complexes.

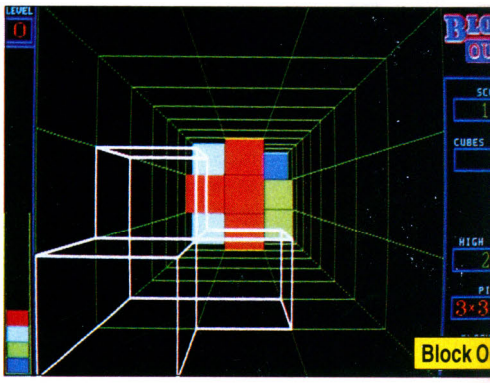
Trois touches fournissent aux blocs ce que les spécialistes des robots appellent des libertés. Ou si vous préférez des axes pour les faire basculer dans chacune des trois dimensions. Un second jeu de touches permet éventuellement de mouvoir les pièces à contresens. En outre, la transparence des pièces permet de bien visualiser l'emplacement qu'elles occupent et celui où elles viendront s'insérer.

Il existe, dans *Block Out*, un mode faussement facile... En effet, au lieu de compter 15 x 15 cases, il n'offre qu'un damier de 3 x 3. En fait, ce mode "3-D Mania" constitue la quintessence de *Block-Out*, l'épuration ultime qui est au neurone ce que le langage machine est à l'informatique.

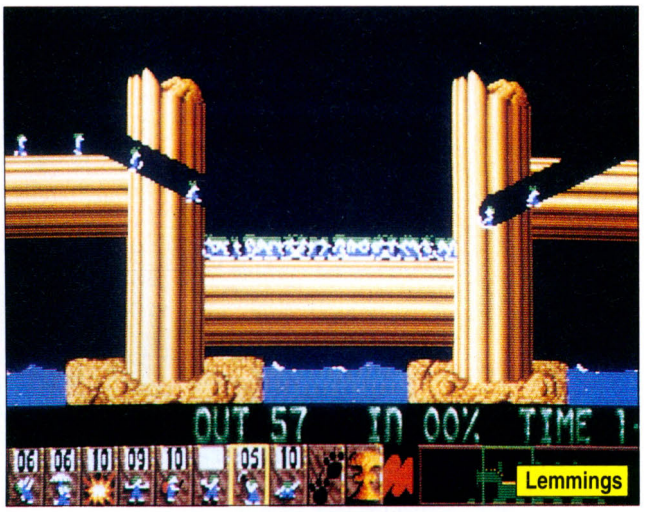
KLAX
(Domark)

On a un peu abusivement lié **Klax** à la grande famille des *Tetris*. En fait, ce soft aurait certainement vu le jour même si le grand ancêtre n'avait pas existé. *Klax*, ce sont des briques colorées apportées par un tapis roulant... A l'aide d'un godet qui se promène latéralement, il faut récupérer les briques puis les empiler par couleur. Une série complète, autrement dit un Klax, s'évanouit aussitôt.

Il y a un peu des *Temps Modernes* dans cette séquence de récupération-translation-largage. Les amateurs du "pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué" pourront s'offrir quelques émotions en jonglant avec les briques. Le godet peut en effet en recevoir jusqu'à cinq et il est possible d'accélérer le mouvement ou de rejeter une brique vers le milieu du tapis, ce qui



Klax



Lemmings

n'empêchera pas les autres de déferler à leur cadence habituelle.

Joué avec maestria, *Klax* ressemble rapidement à un tapis où sautent des briques en folie. A réserver aux joueurs dotés de nerfs solides, de bon réflexes, et pas daltoniens, autant que possible.

BEBETES

Mettre en scène d'adorables bestioles à l'instinct de survie un peu limité n'est pas la seule originalité de **Lemmings**, le révélation de ce début d'année.

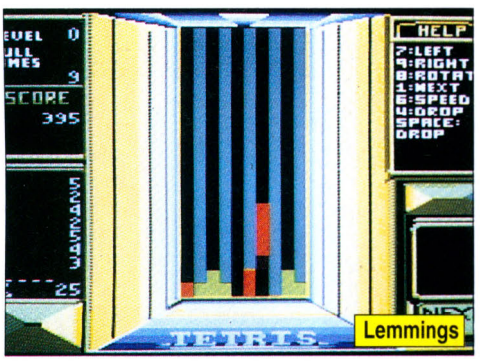
LEMMINGS (Psygnosis)

Le lemming est un petit rongeur (de la taille d'un hamster) qui vit en Scandinavie. Son comportement le plus spectaculaire consiste à se rassembler pour migrer. Ils sont alors des milliers à traverser des régions entières, à nager à travers les rivières et les bras de mer. Emportés par leur instinct, ils en oublient les règles élémentaires de survie et se jettent dans des précipices comme les moutons de Panurge, ou bien nagent frénétiquement vers des rivages lointains qu'ils n'atteindront jamais !

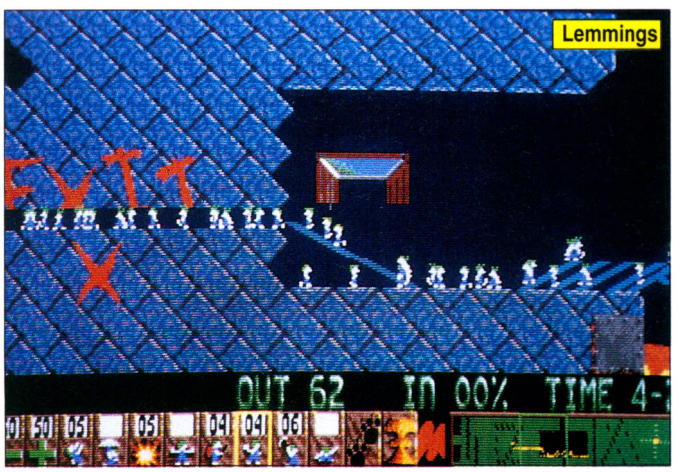
Dans le jeu de Psygnosis, il faudra sauver un maximum de lemmings qui, largués dans un tableau, s'en vont à petits pas décidés vers une mort certaine. L'unique issue ne devient accessible qu'au prix de travaux qu'il faudra confier à l'un ou l'autre des petits rongeurs - vraiment attachants. Ils se chargeront de creuser des galeries, de niveler le sol, de construire des ponts, bref de faire en sorte que la foule inconsciente de leurs congénères soit mise en sécurité. Des lemmings chargés du service d'ordre canaliseront le flot des ambulateurs fous. Le tout au rythme d'airs lancinants que l'on emporte dans sa tête longtemps après avoir joué.

Savoir quelle tâche confier, et à quel lemming, constitue l'essence même de ce jeu hautement stratégique. La mort dans l'âme, il faudra parfois sacrifier quelques-uns de ces mignons rongeurs qui, en explosant, pourront débloquer le jeu, au prix il est vrai d'un "oh no !" absolument déchirant.

Les tableaux se révèlent inégalement compliqués, ce qui laisse un tant soit peu de répit entre deux sauvetages particulièrement ardus.



Lemmings



Lemmings

TETRIS : LAISSEZ-LES VIVRE !

On avait beau écumer FNAC et boutiques, le number one des softs in the world était tout simplement introuvable depuis plus d'une année. Ce ne sont pourtant pas les clients qui manquaient : alléchés par les pubs concernant **Tetris** sur les consoles Nintendo, ils houspillaient les revendeurs qui ne savaient plus à quel

apparatchik se vouer. En dépit de son succès, *Tetris* était devenu une espèce en voie de disparition...

Négligence ou laisser-aller ? Inconséquence ou inconscience ? Ce jeu avait pourtant rapporté une petite fortune à Mirrorsoft - bien mal inspiré de laisser se tarir une aussi belle source de profits. Pour répondre à la demande pressante des "tetriphiles" en manque - accros des lignes à compléter avant même d'y avoir goûté -, Infogrames a racheté les droits du jeu à Mirrorsoft.

Ces droits ne concernent que l'Europe et seulement les ordinateurs 8 et 16 bits, pas les consoles.

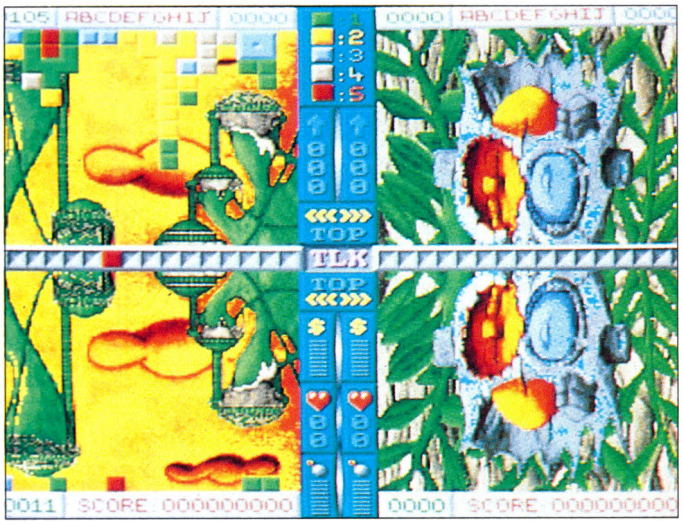
Rien de changé pour le client qui trouvera sous l'effigie du Tatou le *Tetris* d'il n'y a guère, fidèle au pixel près et désormais présenté dans un emballage relooké.

UN SOFT DEMOCRATIQUE !

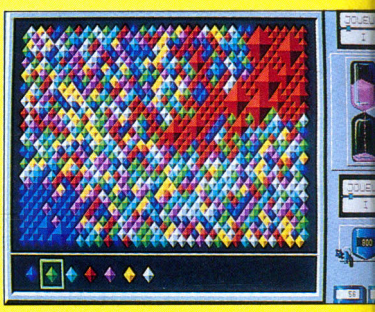
TLK Games est une toute jeune maison d'édition. Elle avait déjà produit **Tecnoball**, un casse-briques qui ne manquait pas de qualités. Les voilà qui nous reviennent avec un jeu de pure réflexion pour un ou deux joueurs qui vaut son pesant de Q.I. Dans **Equality**, il faut créer des figures en disposant des pièces de part et d'autre de l'écran. Chaque pièce possède une densité propre. A taille égale donc, certaines sont plus lourdes que d'autres. Du coup, elles écrasent impitoyablement les petites qui ont le malheur de se trouver dessous. Juste retour des choses, le gros voit sa différence de poids avec celui qu'il a éliminé retranchée. En clair, une pièce de densité 5 qui en écraserait une autre de densité 1 se verrait ramenée à une densité 1...

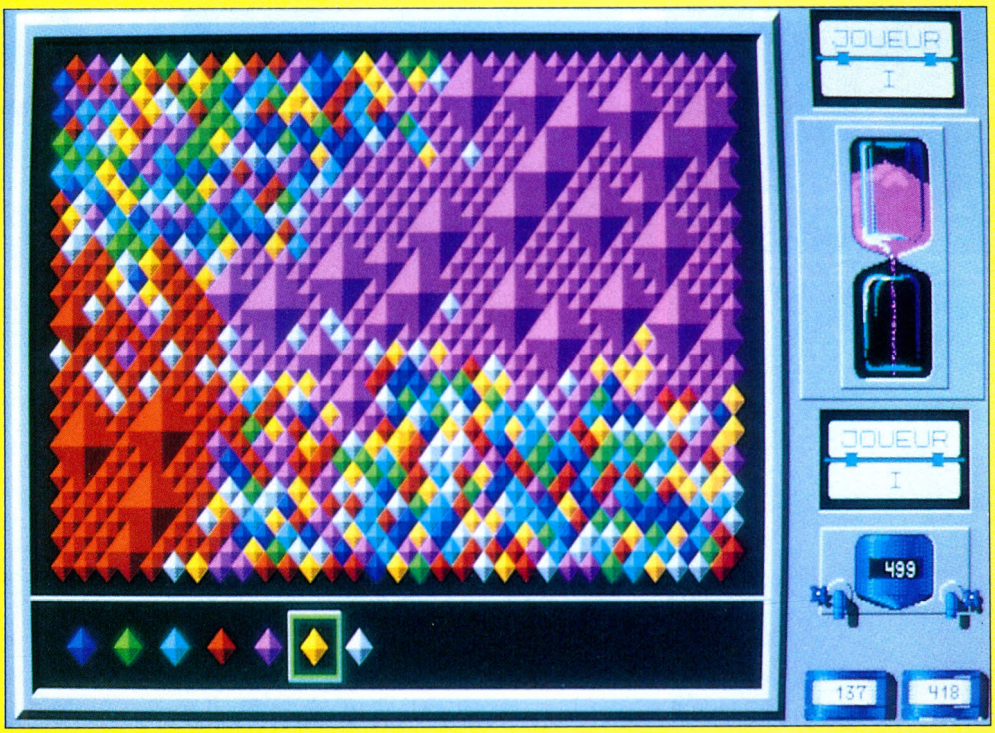
Empiler des couleurs ne serait rien s'il ne fallait en plus respecter un équilibre des poids entre la partie haute de l'écran et la partie basse, faute de quoi le jeu se terminerait prématurément. Il faut sans cesse rajouter des poids, mettre à profit leur capacité de s'annihiler mutuellement, les déplacer de la partie haute de l'écran à la partie basse. Et tout cela au long d'une centaine de niveaux.

La démo testée n'est pas encore finalisée. Des fonds animés en teintes dégradées danseront à l'arrière-plan et des musiques en son FX ont été prévues.



LE SECRET DES PYRAMIDES





Retenez bien les noms de ces joyeux drilles : Dimitri Pashkov, concepteur de **Colors**, Sergueï Pavlov et Igor Selivanov, programmeurs et Alexander Corabielnikov, le graphiste. Ils font tous partie de Gamos, l'équipe qui a concocté le dernier casse-tête diffusé par Infogrames, un cauchemar pour daltoniens. A sa sortie, le nom du soft pourra être légèrement différent, mais *Colors* figurera dedans.

Sa surface est constituée de centaines de petites pyramides colorées disposées le plus aléatoirement du monde... Elles arborent sept teintes différentes. A chaque extrémité du jeu, les deux joueurs (l'ordinateur se fera un plaisir de simuler votre partenaire) partent d'une pyramide. Supposons qu'elle adopte une couleur blanche. Ce qui se révèle intéressant, c'est de voir quelles sont celles des pyramides contiguës... Et le plus rentable consiste à désigner les tas les plus importants.

Si elles sont - admettons - rouges, toutes vos pyramides piquent un fard. Les temps de réflexion vous paraîtront

très courts, mesurés par un sablier qui ne vous laissera jamais le loisir de préparer des œufs - même mollets ! Lorsque c'est de nouveau à votre tour de jouer et que vous avez repéré un joli tas de pyramides jaunes à phagocyter, votre zone vire au serin. L'effet visuel saisira votre regard, les couleurs gagnent du terrain - comme les rides concentriques qui s'étendent progressivement dans un plan d'eau quand vous y balancez quelque chose -, tandis que des pyramides s'amalgament pour en former de plus grosses. D'annexion en annexion, les territoires conquis prennent de l'ampleur. Le premier qui arrive à s'approprier plus de la moitié de la fenêtre remporte la partie...

Bien que la version testée apparaisse éminemment jouable, Infogrames envisage d'y ajouter de ces zigouigouis qui font le bonheur de bon nombre d'amateurs mais le désespoir des puristes. Figureront notamment des bonus et des handicaps... Ces derniers se présentent sous la forme de trous noirs qu'il faudra contourner. Et le point de départ d'une partie pourra être choisi à l'avance. Les joueurs auront également la possibilité de partir du centre, ce qui n'est intéressant que du point de vue stratégique.

Enfin, la version PC devrait hériter d'un son *AdLib* avec, année Mozart oblige, de la musique classique. Voilà un *Colors* bien parti pour être le *Tetris* des pyramides !

GRAND CONCOURS MICRO NEWS - MICROIDS

GAGNEZ 5 000 F

POUR UNE IDEE DE GENIE ET DEVENEZ SCENARISTE DE MICROIDS

Envoyez, ***avant le 15 juillet 1991,*** *vos meilleures idées de jeux de réflexion à :*
MICRO NEWS - IDEE DE GENIE, *2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.*

LES PRIX :

◊ Le grand gagnant recevra un chèque de **5 000 francs** de Micro News et sera édité par Microïds après signature d'un contrat en tant que scénariste à part entière de la société.

◊ 10 autres idées seront également primées pour leur originalité et leurs auteurs recevront chacun **un abonnement de 6 mois à Micro News + un jeu Microïds.**

RÈGLEMENT :

*Le thème du jeu devra être commenté avec clarté (dactylographié si possible) sur une seule feuille 21 x 29,7 recto verso. Celle-ci, outre le scénario, devra comporter vos **nom, adresse, âge, machine possédée** et facultativement, votre numéro de téléphone et votre profession. Le bon à découper original ci-dessous - **aucune photocopie ne sera acceptée** - devra lui être joint, accompagné de la signature d'un parent pour les mineurs.
*Les résultats seront publiés dans le numéro 50 de Micro News, daté de septembre (sauf problème de dernière minute) après délibération du jury.
* Le jury sera composé de messieurs Elliot Grassiano (P.-D.G. de Microïds), Olivier Grassiano (Microïds), Emmanuel Forsans (Microïds), Jean-Louis Parbot (promotion groupe Ventillard), Georges Brize (Micro News), Jean-Claude Paulin (Micro News), en présence de **Maître Llouquet, huissier de justice**.
* Le grand gagnant sera convié dans les locaux de Micro News pour y recevoir son prix et rencontrer l'équipe de Microïds.

EXTRAIT DU RÈGLEMENT :

Ce concours, organisé par la Société Parisienne d'Edition, ouvert à toutes personnes, à l'exclusion des membres des sociétés organisatrices et de leur famille, est doté d'un prix de 5 000 F. Il permettra en outre à l'heureux gagnant de voir son jeu réalisé et édité par la société Microïds - dix autres participants recevront chacun un abonnement de 6 mois au magazine Micro News et un jeu Microïds. Les gagnants seront désignés par notation du jury fin juillet. Date limite de participation : 15/07/91, le cachet de la poste faisant foi. Le règlement déposé chez Maître Llouquet, huissier de justice à Paris, peut être obtenu sur simple demande écrite à Micro News, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

BULLETIN DE PARTICIPATION OBLIGATOIRE

Je soussigné(e)..... certifie être l'auteur du scénario suivant et ne l'avoir recopié sur aucun support ni m'être inspiré(e) d'un jeu existant (logiciel ou autres).

Signature (obligatoire) :

Nom (degré de parenté du signataire pour les mineurs) : .....
.....

TOPS SOFTS

JETFIGHTE

"Vous ne devez avoir d'ennemis que haïssables, et non pas méprisables. Vous devez être fiers de votre ennemi : ainsi les succès de votre ennemi seront aussi vos succès..." disait déjà ce bon vieux Nietzsche qui ignorait tout - le pauvre - des simulateurs de combat aérien.

De *Jetfighter 2*, on ne distingue d'abord que le graphisme extrêmement raffiné, tout en nuances, du moins en VGA 256 couleurs...

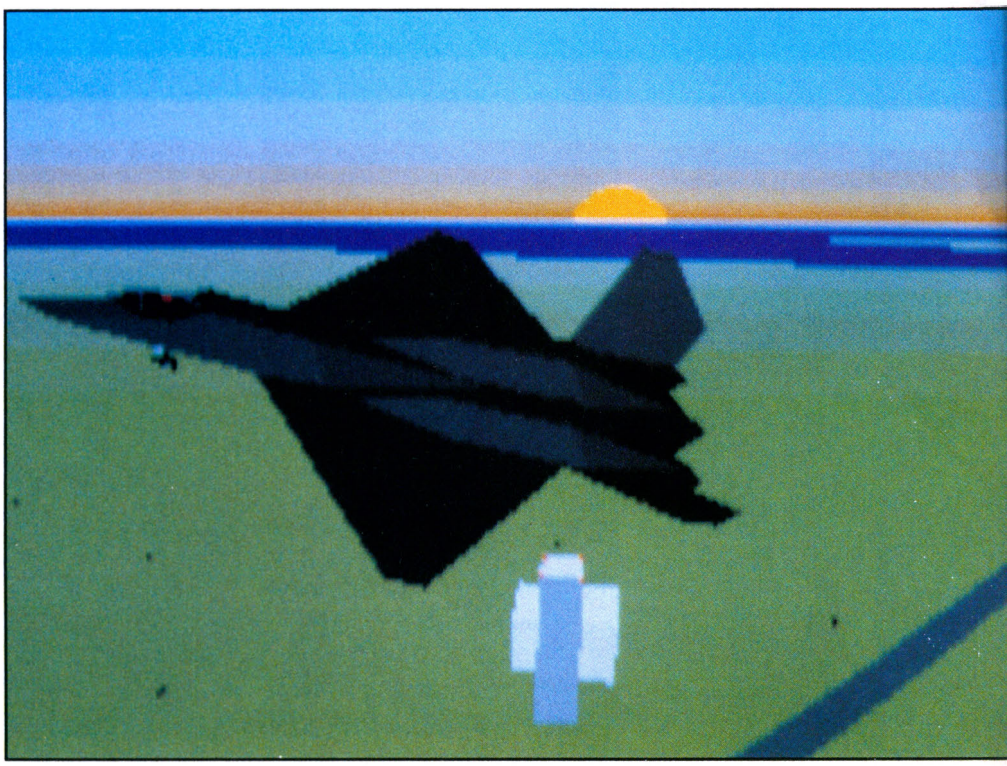
L'avion vedette de ce soft, c'est le F-23D construit conjointement par Northrop et Mc Donnel Douglas. Son nom de code - Black Widow - ne fait pas seulement allusion à sa couleur, mais aussi à la veuve noire, une petite araignée qui vit en Amérique du Nord et dont la piqûre se révèle parfois mortelle. Le F-23D se présente comme un concentré de technologie qui fait appel aux matériaux composites. Le blindage est enrichi au titane, l'aérodynamisme réduit considérablement sa signature radar et une conception nouvelle des réacteurs lui permet d'utiliser des terrains d'aviation très réduits.

Le soft offre aussi des zincs plus conventionnels, comme le F/A-18 Hornet, le F-14 Tomcat et le F-16 Falcon, bien connu des amateurs de simulation. Ces avions ne posent pas là pour faire de la figuration : ils sont parfaitement adaptés à certaines missions.

Les missions justement, parlons-en, il en existe pas moins de 125, dûment commentées. A vrai dire, bon nombre d'opérations possèdent un air de famille. Elles portent toutes des noms pour le moins folkloriques : une "operation tin can" (boîte de conserve) a pour but la destruction de bunkers. "Operation Saddam" vise des usines d'électronique reconverties en fabriques de munitions ; "San Francisco incoming" imagine un scénario-catastrophe surprenant, l'attaque de Frisco par des missiles de croisière ! Une autre vous met en demeure d'abattre un prototype volé sur une base américaine...

Chaque vol commence par l'image de la côte Est des Etats-Unis vue à partir d'un satellite et se poursuit par un incroyable travelling en plongée au-dessus de la base aérienne ou du porte-avions - après quoi la "caméra" prend le zinc en enfilade et s'arrête juste en face du tableau de bord.

Jetfighter 2 gère parfaitement le temps. On peut non seulement voler à l'heure de son choix, mais le soleil



TOP MICRO NEWS SUPERTOP

TOP MICRO NEWS TOP

EXCELLENT

BON

MOYEN

HORREUR ABSOLUE

Visez bien cette double page ! Car les as de la soluce sur micros, les rois du Top Secret reçoivent désormais chaque mois, en récompense de leur dur labeur, le Supertop figurant en ouverture de la rubrique Tops & Softs. En cas d'indisponibilité sur le format, un autre Supertop du numéro leur est octroyé... Qu'on se le dise et à vos joysticks !

R 2

TOP MICRO NEWS

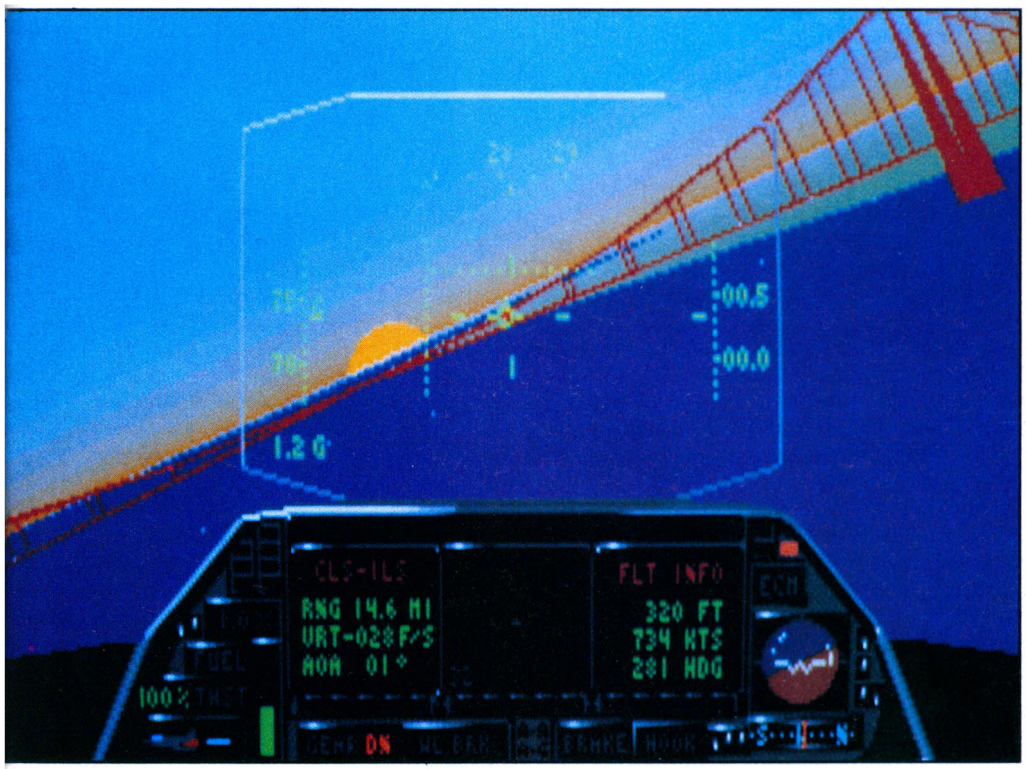
INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●

occupe en plus la bonne position dans le ciel. Les couchers de l'astre radieux sur la côte Ouest brillent de tous leurs feux mourants et en mission de nuit, un halo de lumière mordorée souligne l'horizon. L'impression de solitude en haute altitude, dans le chuintement à peine modulé des réacteurs, vous saisira les sangs. Et en rase-mottes, Oakland, San Francisco et d'autres cités apparaissent avec leur débauche d'illuminations et les bâtiments les plus connus. Un must de la simulation de vol : passer sous le Golden Gate Bridge ou l'enfiler tout du long !

C'est un lieu commun de dire qu'il faut prendre *Jetfighter 2* bien en main pour mesurer ce que simulateur de combat signifie. Jusqu'à présent, les notions de simulateurs de vol ou de combat étaient souvent ambiguës, l'une servant à étayer l'autre. Ce jeu ne transige pas - c'est du combat avant tout. Il reprend d'ailleurs les commandes de la première version du soft, en y ajoutant quelques innovations. La vision latérale s'obtient en faisant un panoramique et en vue extérieure, le bruit des réacteurs change...

La qualité de l'animation et la finesse des images dépendent bien sûr du PC, un AT étant fortement recommandé. Une autre prouesse est d'avoir fait tenir ce soft sur moins de 900 Ko de programme.

Operation "two for tea" ! Des Awacs ont repéré deux "bandits", comme les nomment affectueusement les pilotes américains. Probablement à court de carburant et sûrement d'armement, il essaient de rentrer chez eux. Envol à partir du porte-avions *Constellation* ! La catapulte propulse le Black Widow, le train rentre en grondant et cogne la structure. Le son *AdLib* se révèle des plus réussis. Cap sur l'ennemi et une petite tricherie pour gagner du temps...



En mode accéléré, le plancher des vaches défile vertigineusement. Deux Sukhoï 27 en goguette sont repérés, loin dans la brume. Il est temps d'armer les missiles air-air ! Les avions soviétiques évitent le combat et filent à tire-d'aile en prenant de l'altitude. Qu'à cela ne tienne, le F-23D grimpe lui aussi à 45 000 pieds, puis à 50 000 - un peu plus... Tout à coup, silence de mort. Faute d'oxygène, les réacteurs se sont éteints. Moins vorace en comburant, un Sukhoï en profite pour se positionner tandis que le F-23D qui s'est laissé choir, relance ses réacteurs en contrebas, face au soleil. Funeste erreur, un seul missile met à mal ses réacteurs... L'explosion se produit, impressionnante, tout en rondeurs. Il ne reste plus qu'à tenir jusqu'à une altitude où l'on pourra s'éjecter sans danger. A court de carburant et désarmé ?

Bravo les Awacs !

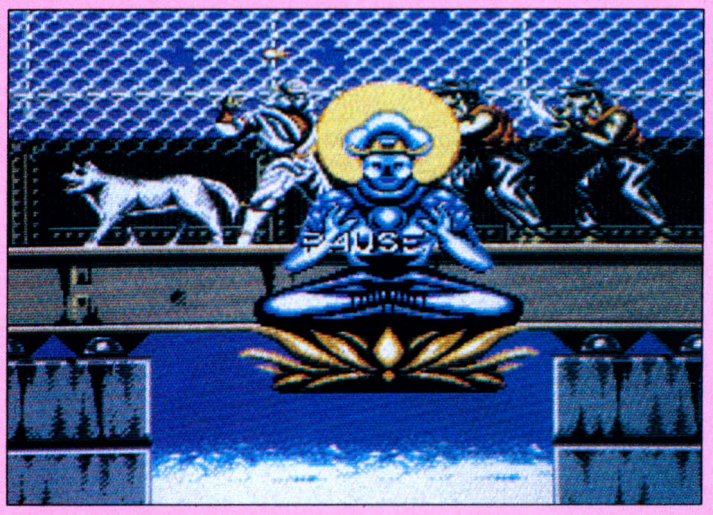
Cette opération avortée aura au moins eu le mérite de mettre en valeur l'une des principales qualités de ce soft : la stratégie dont sait faire preuve l'adversaire, à croire qu'il devine les intentions du joueur. Inutile de préciser qu'à une poursuite dans les airs où l'intelligence l'emporte sur le tir aux pigeons, l'intérêt gagne à tous les coups. Le visuel ne reste pas à la traîne, avec des explosions bien faites et des éclats d'obus ou de missiles qui volent dans les airs - et un avion sur lequel jouent les ombres et les lumières. Voilà un simulateur splendide - une performance technique ! - digne de l'avion qu'il est censé mettre en scène.

Deux disquettes 5"1/4 de Velocity, pour PC AT.

B.J.

SHADOW DANCER

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●



Dans la lignée de *Super Shinobi*, cette adaptation micro d'un jeu Sega nous fait incarner un singulier ninja. D'abord sa tenue, d'une blancheur salissante certes - mais hautement symbolique. Ensuite son compagnon, un chien-loup, blanc comme son maître et dressé à l'attaque jusqu'au sacrifice...

Quant aux pouvoirs disponibles, qui secondent des talents acrobatiques avérés, le Divin s'est montré généreux. Dans les situations un chouia désespérées, notre immaculé a loisir de déclencher une fois par tableau des minitornades (d'albâtre elles aussi) ou un déluge dévastateur de flammèches ardentes. En cas de menace ultime, c'est carrément un bouddha purificateur qui peut être appelé à la rescousse. Mais tous ces dons providentiels n'ont rien de superfétatoire, lorsqu'on réalise l'ampleur de la menace... Une ribambelle de méchants dotés d'un attirail pas toujours conventionnel polluent des tableaux où quelques bombes sont à désamorcer à temps - si possible !

Malgré tout, les armes favorites de notre héros restent le sabre pour les combats rapprochés, et les shurikens à foison pour garder ses distances. Lorsque, par prudence ou histoire de souffler un peu, il se dissimule derrière un élément du décor, le chien, lui, fonce dans le tas avec force aboiements, créant une diversion dont il convient de tirer rapidement parti. Sinon - très drôle ! - le redoutable "Croc-Blanc" (pardon Jack London) se transforme en chihuahua craintif, véritable toutou à sa mémère.

Enfin, chaque passage de niveau se ponctue d'un carton sur des ninjas très impressionnants, qui se laissent choir de toute la hauteur d'un édifice. Bref, pour conclure, une conversion plus qu'honorable, avec action soutenue et de bons gros sprites comme on les aime de par chez nous...

Disquette US Gold pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST.

J.-C.P.

BIG BUSINESS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

Rien que le titre, *Big Business*, ça incite à mettre la disquette de côté pour choisir un soft plus coquin. En quoi vous auriez tort. En dépit - mais plus sûrement à cause - de son titre, les auteurs y ont mis une bonne dose d'humour.

Le jeu commence par le tour de table d'une entreprise pas triste. On y trouve un représentant de tous ceux qui la font fonctionner, à commencer par l'ouvrier qui n'a à vendre que sa force de travail. Il y a là aussi une secrétaire qui garde dans son coffre les chiffres de la société et pas mal d'argent mais qui préfère jouer à *Pacman* plutôt qu'user ses ongles sur un aride traitement de texte. A un autre coin s'ennuie une sorte d'Einstein fatigué, vaguement responsable des recherches. A l'avant-plan se trouve un cadre costard-cravate qui ne connaît que deux mots parfaitement numérisés, "vendre" et "acheter". Son collègue au sourire carnassier traite ses contrats de pub dans le bruit du bistrot du coin que fréquente aussi un espion industriel... Trois joueurs se partagent les postes clés de l'entreprise. Et en bon manager, il va falloir dispenser des crédits à la production, la recherche et la publicité afin de faire prospérer ses petites, que dis-je, ses big affaires. Coups de bourse, revers économiques, dégraissages pimenteront votre rude existence de chevalier d'industrie.

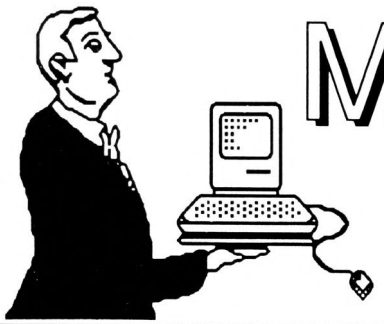
L'humour n'empêche pas la simulation d'entreprise d'être parfaitement crédible. Les facteurs comme l'inflation, les taux d'intérêts, la conjoncture économique et le prix des matières premières sont conformes à ceux de l'économie.

Que voilà une manière agréable d'apprendre les rouages de l'entreprise ! Entièrement géré à la souris, *Big Business* passe allègrement d'une démonstration, chiffres à l'appui, de vos dons de manager à des gags désopilants ou bien des messages où règne l'humour à froid.

La réalisation est soignée, avec des voix numérisées et des animations qui empêchent le soft de s'enliser dans le style tableur. Créé par des Allemands, *Big Business* nous change de *Das Kapital*, un ouvrage absolument dénué d'humour. Tous les Marx ne sont en effet pas Brothers...

Quatre disquettes 5"1/4 Magic Bytes pour PC et compatibles. Existe aussi sur Amiga et Atari ST.

B.J.



MICRO SWEET

GRAND CHOIX DE MICRO, CONSOLES, JEUX NEUFS ET OCCASIONS

Tous ces prix sont TTC

AMIGA

AMIGA 500

+ Péritel	2.690 F
+ Péritel + Extension	2.990 F
+ Moniteur Couleur	4.690 F
+ Moniteur Couleur + Extension	4.990 F
+ MPS 1270 (Imprimante)	3.690 F

AMIGA 2000

Amiga 2000	5.190 F
+ Moniteur Couleur	7.090 F
+ Extension 2 Mo	6.950 F
Moniteur 1083 Stéréo	1.990 F
Extension mémoire 2 Mo	1.750 F
Extension mémoire 4 Mo	2.590 F
Disque Dur 45 Mo	2.990 F
Carte accélératrice 68030 + 2 Mo 32 bit	4.990 F
X-Power (Rom et Ram intégrées)	990 F

PACK MICRO SWEET n° 1

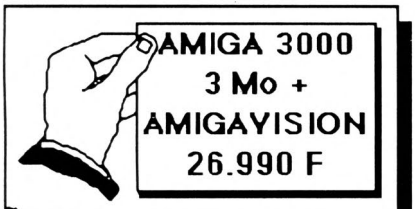
AT 386SX 16 Mz
+ VGA couleur
+ Disque Dur 40 Mo
+ Lecteur 5" 1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3" 1/2 1.44 Mo
+ Carte Sound Blaster
+ Souris + Joystick + DR DOS 5.0
+ Jeu "Eye of the beholder" VGA
+ Tapis souris + Log. dessin + Log. musique

13.500 F TTC

PACK MICRO SWEET n° 2

AT 286 16 Mz
+ VGA couleur
+ Disque Dur 40 Mo
+ Lecteur 5" 1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3" 1/2 1.44 Mo
+ Carte Sound Blaster
+ Souris + Joystick + DR DOS 5.0
+ Jeu "Eye of the beholder" VGA
+ Tapis souris + Log. dessin + Log. musique

11.990 F TTC



AMIGA 3000
3 Mo +
AMIGAVISION
26.990 F

Extension mémoire
Amiga 500 1.5 Mo
990 F !!

COMMODORE CDTV

l'Amiga version LASER !!

6.590 F

CONSOLES

LOCATION NEO-GEO : nous consulter
SEGA MEGADRIVE FR 1.450 F + adaptateur

Imprimante Texte + Graph : **2.690 F**
Imprimante Jet d'encre Texte : **1.390 F**

CONSOMMABLES

Lecteur interne Amiga 2000	590 F
Lecteur interne Amiga 500	690 F
Lecteur interne PC 3"1/2 - 5"1/4	550 F
Lecteur externe Amiga	690 F
Souris optique	490 F
Sound Blaster (carte son PC)	1.590 F

Disquettes 3"1/2

par 10 ..... **3.40 F**
par 100 ..... **3.20 F**
par 300 ..... **3.10 F**
par 500 ..... **3.00 F**

MICRO SWEET

171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

(1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24

Ouvert : lundi 14 h. à 19 h.30
mardi au samedi 10 h. à 19 h.30

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

Nom : ..... **Prénom :** ..... **Adresse :** .....
..... **Code Postal :** ..... **Ville :** .....

Désignation	Quant.	Prix.Unit.	Montant
		TOTAL TTC	

Accessoires 60 F/Matériels 160 F/
Chronoposte 24 h. 200 F

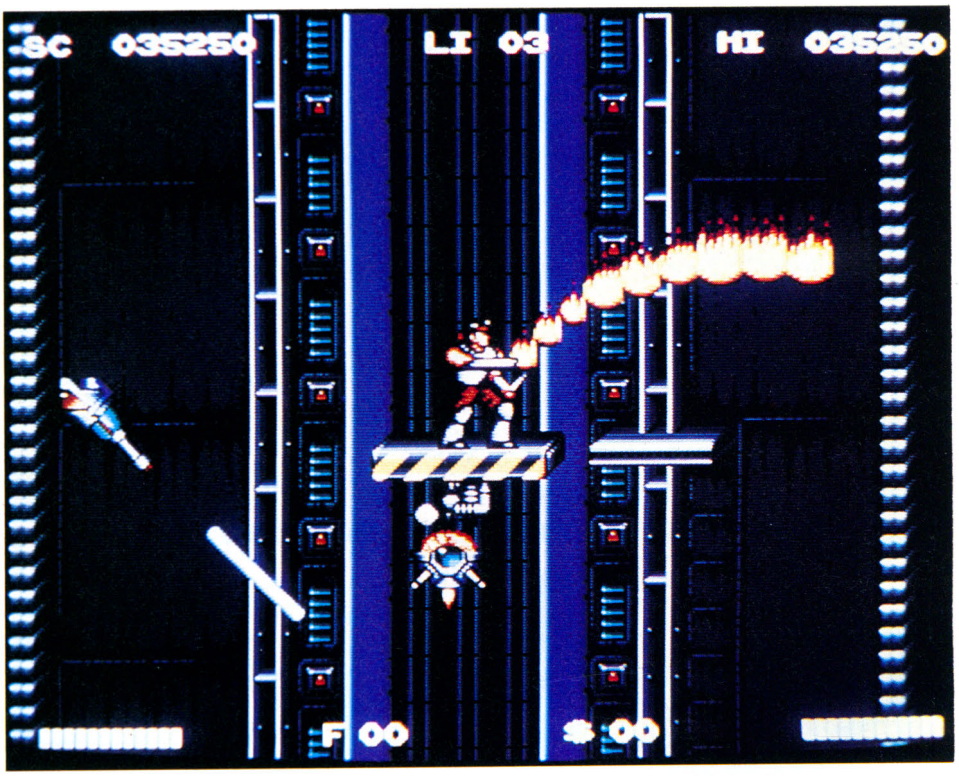
Règlement : ❑Mandat ❑CCP
❑Chèque ❑Contre rembours[†]

Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
Crédit personnalisé : nous consulter
Signature

SWITCHBLADE 2

Le bras tonnant de la justice... Hiro nique le Havoc (ah !) du diable vauvert.

Dans la discipline qui nous occupe, les tyrans font montre d'une longévité extraordinaire et les héros, d'une pugnacité qui ne désarme pas... Havoc, le vilain tyran que l'on croyait vaincu lors du premier épisode, revient accabler le pauvre monde. Quant à Hiro, le héros auréolé, son potentiel dévastateur se trouve accru par la greffe de prothèses cybernétiques. En particulier, un gros canon plasmique à la place de son avant-bras droit ! Partant de là, nul besoin d'être grand clerc pour imaginer une progression pénible au travers de tableaux infernaux piégés à mort que veux-tu et grouillant de robots.

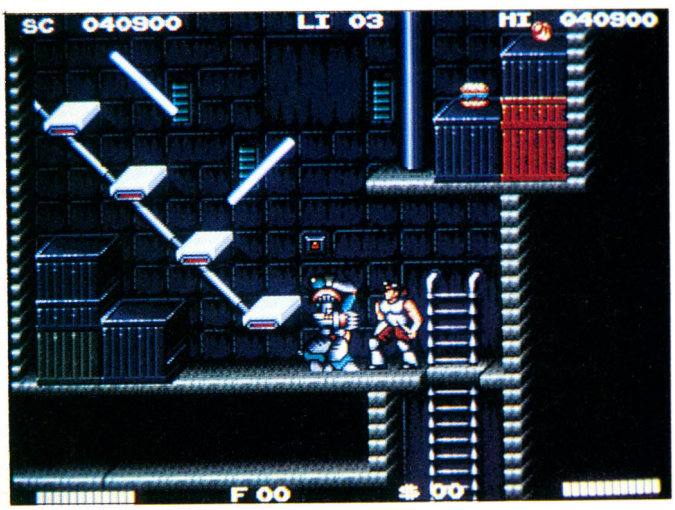


Principale protection du territoire, le classique canon laser qui dégomme à tout va. Mais au fur et à mesure de l'avancée, la diversité des attaques réclame un armement de plus en plus sophistiqué avec réserve de munitions. Heureusement, en plus des bonus traditionnels, le bazar local, moyennant finance acquise en détroussant l'ennemi, offre de quoi pallier les déficiences de l'équipement. A part ça, où puiser de l'énergie en ces lieux où la main de l'homme n'a jamais mis les pieds ? En bâfrant les cochonneries (hamburgers) que dame Providence a eu l'heureuse idée de déposer par endroits. Et en cas de claustrophobie aiguë, il est vivement conseillé de se défouler sur des éléments du décor afin de dégager certains passages.

Sauf erreur, nous avons là tous les ingrédients d'un formidable jeu d'action, admirablement programmé et servi par de très bons graphismes. Mais Hiro (itou) retrouve-t-il à la fin l'usage de sa main droite ?

Disquette Gremlin pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST.

J.-C.P.

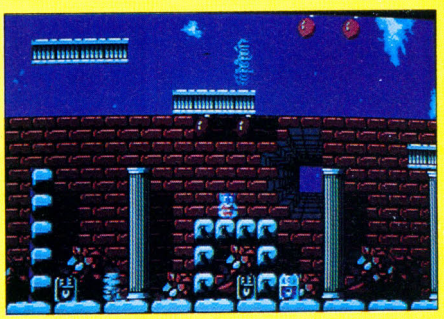


TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●

MIGHTY BOMB

Tiens, le voilà qui revient, mais sur PC cette fois... C'est qu'on le connaît depuis longtemps, le petit Mighty Jack. Forcément, depuis quatre ans au moins qu'il sautille sur nos écrans... L'adaptation sur PC ne manque pas de charme, bien qu'elle ne brille pas par la finesse de ses graphis-



WONDERLAND

"Alice ! prends donc cette histoire;
Que ta douce main la repose
Là où les rêves enfantins
S'entrelacent dans nos mémoires..."
(Lewis Carroll)

Sorti récemment et en priorité sur Amstrad PC, *Wonderland* vient d'être adapté sur Amiga, Atari ST et même sur l'Archimedes, un ordinateur fabuleux, le mal-aimé des développeurs. A l'exception des temps d'accès typiquement Amiga, la version ici testée n'a rien à envier à la version PC-VGA.

Wonderland se présente comme une transcription presque fidèle d'Alice au pays des merveilles. On y retrouve l'essentiel du livre de Lewis Carrol, aussi bien le puits qui ouvre l'histoire que le lapin pressé, la fiole qui fait rapetisser, la chenille géante ou la reine de cœur. Il s'exprime en anglais mais il est possible d'y progresser sans trop de problèmes grâce à un astucieux système de sélection des mots clés : une liste d'actions possibles propose - invariablement - l'objet sur lequel portera l'action à venir...

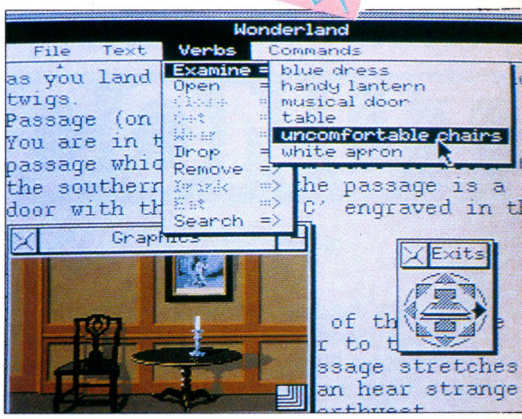
Quel que soit l'ordinateur, le méga-octet de mémoire vive se révèle la condition sine qua non de l'exploration des sites.

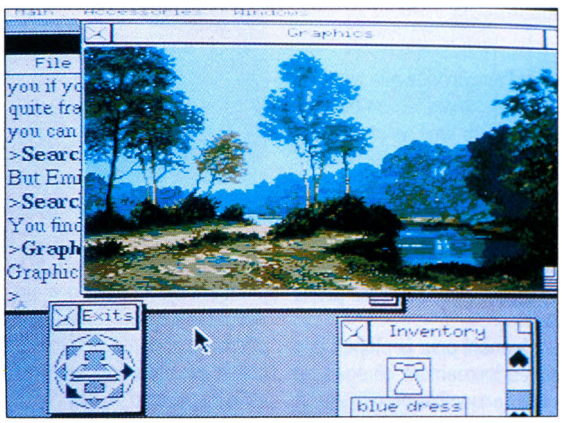
Et le look Apple/*Windows* du soft a été conservé... On peut à volonté modifier la taille des fenêtres, y circuler grâce aux ascenseurs, et les déplacer. Boussole, carte du jeu et catalogue des objets trouvés se superposent allègrement. Néanmoins, on peut se demander pourquoi une fenêtre partiellement recouverte ne peut pas être rappelée à l'avant-plan, comme sur le Macintosh ou avec *Windows*. De même, on a beau tendre l'oreille, pas le moindre son, rien - vraiment frustrant sur un Amiga.

Cependant, comble de raffinement, on peut choisir les fontes des textes (System, Helvetica, Times et Courier - avec un seul "r" - on n'est pas à la poste mais chez le typographe...). On peut conseiller sans hésiter ce très beau jeu - très classe aussi - à tous ceux qui voudraient se remettre à l'anglais...

Quatre disquettes Virgin pour Amiga. Existe aussi sur PC et compatibles, Atari ST et Archimedes.

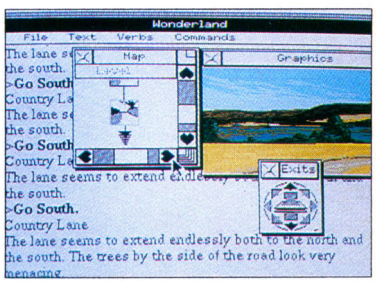
B.J.





TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●
SON :



JACK

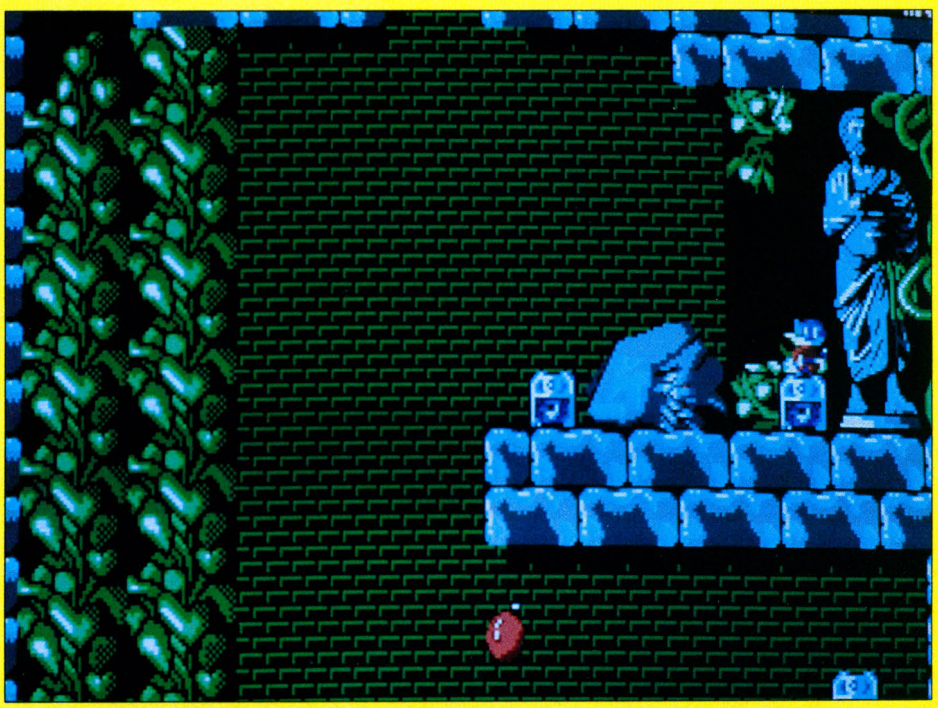
INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

mes. Mais enfin, on ne va pas chipoter sur les salades de VGA genre "plein-de-couleurs-haute-définition" alors qu'on tient là un jeu sympa qui amusera les gamins. Pour une fois, ils pourront s'en donner à cœur joie sur le PC paternel.

La musique se révèle guillerette à souhait, malgré le haut-parleur tout riquiqui de la bécane. Promener notre petit héros tout au long des tableaux hypercolorés fera le bonheur des amateurs des bons shoot-em up d'il n'y a guère, remis au goût du jour.

Une disquette Elite pour PC et compatibles. Existe aussi sur Amiga, Atari ST et Amstrad CPC, .

B.J.



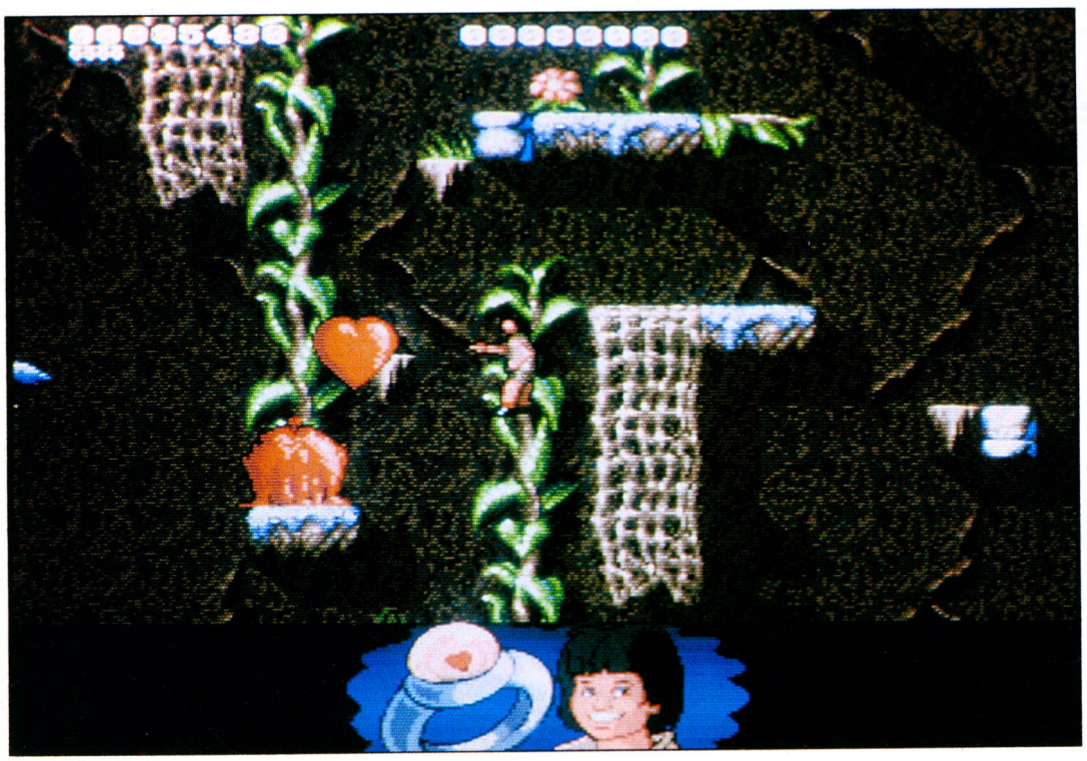
CAPTAIN PLANET

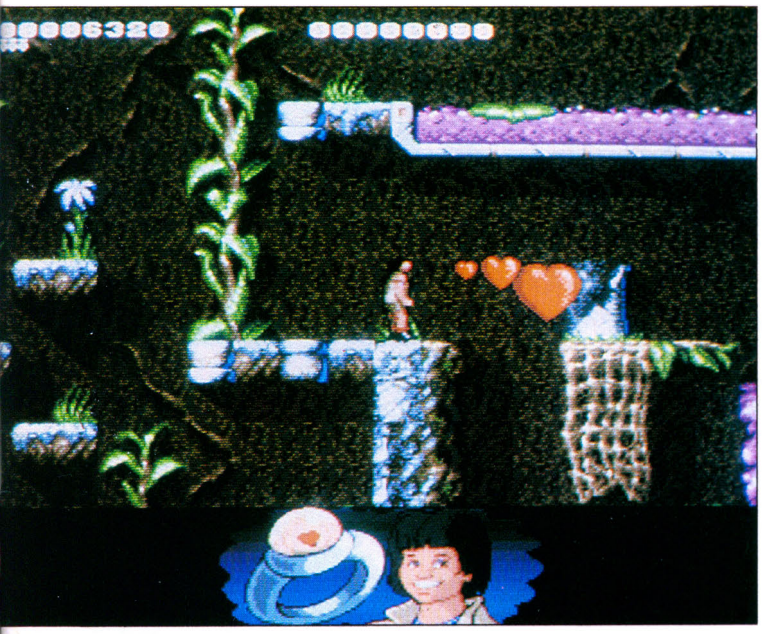
Adapté d'un dessin animé dont le succès à l'échelle des USA dépasse de loin celui des *Tortues Ninjas*, *Captain Planet* menace de bouleverser un tantinet la routine des shoot'em up...
Fi des armes diaboliques, des engins monstrueux, des affreux de fin de tableau ! Ici, les armes évoluent sous la forme de cœurs lancés en cascade, les engins ressemblent à des oiseaux ou à des plantes à croissance ultrarapide. Et les affreux y adoptent l'apparence de p'tits bonshommes de magma, d'éclairs, de nuages ou de rayons "marteau-pilon".

Allez-y de bon cœur ! Un petit pontage de Captain Planet et voici du sang frais injecté dans la nébuleuse des shoot'em up.

Le monde où se déroule l'action se révèle lui aussi plus sage que d'ordinaire : une simple falaise bourrée d'embûches qu'il faut parcourir en tous sens pour découvrir l'issue qui permet d'accéder au tableau suivant. Bref, ça nous change des badaboum bing ! coutumiers - pas un mal d'ailleurs... Et encore ne sont-ce là que prémices d'une version d'évaluation, susceptible d'être modifiée en ce qui concerne, par exemple, la taille du personnage - qui devrait grandir de quelques pixels dans la version définitive.

Vos embêtements proviennent pour la plupart des tours émettrices de nuages lourdement chargés en électricité, disséminées sur l'ensemble du tableau. A peine libérés, les cumulo-nimbus à l'allure pourtant inoffensive, déversent, en veux-tu en voilà, leur trop-plein d'énergie sous forme d'éclairs iridescents. Un simple contact avec eux, et la mort vous guette. Votre premier objectif doit donc être la destruction des tours avoisinantes d'un simple jet cardiaque. Certaines, haut perchées et particulièrement bien protégées par divers obstacles, vous donneront du fil à retordre. Qu'importe, vous disposez d'un nombre de vies suffisant pour quelques petits ratés...





TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

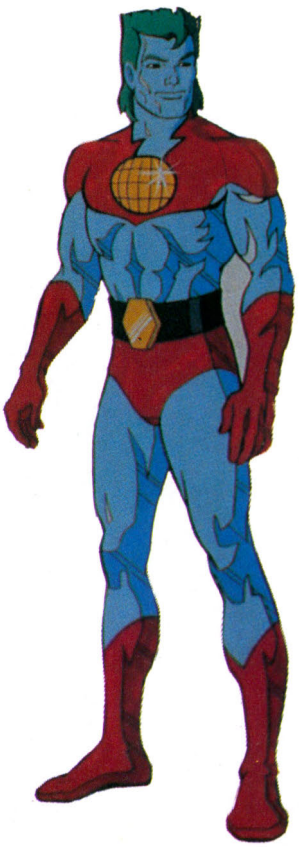
Si l'appellation shoot'em up semble être la plus appropriée pour définir ce soft, on pourrait aussi le définir comme un jeu de plate-forme. En effet, quel que soit le tableau, il vous faudra gravir la corniche, d'escarpement en nid d'aigle, en utilisant les plantes qui grandissent à grand renfort de cœurs projetés. A noter que ces verdures ne résistent pas au passage d'un lutin magmateux et que vous serez donc dans l'obligation de les faire croître à nouveau si le... cœur vous en dit ou si l'occasion se présente.

Nous n'avons pas encore évoqué les bonus, chers aux amateurs de jeux d'action. De même apparence que les armes (du cardio sans vase culaire, Line adorée !), ils suivent chacun des mouvements du personnage tant qu'il ne tombe pas. Dans ce cas d'espèce, ils disparaissent purement et simplement - même si la chute n'est pas mortelle.

Outre leur côté destructeur, les palpitants possèdent la faculté de freiner la descente tout schuss du héros - qui sans cela se révélerait fatale. Un jeu d'action bourré de charme et qui fera battre le sang dans vos veines !

Disquette Mindscape pour Amiga. Prochainement disponible sur Atari ST, PC et compatibles.

G.B.



1er REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE

COCONUT

MEGADRIVE
GAMEBOY . NEC
NINTENDO NES . LYNX
SEGA MASTER Système
NEO GEO . GAME GEAR
AMIGA . ATARI
PC Compatible

tous chez coconut!

PARIS ETOILE : 41 av de la Grande Armée
75016 PARIS - TéL: 16(1) 45 00 69 68

PARIS REPUBLIQUE : 13 bd Voltaire
75011 PARIS- TéL: 16(1) 43 55 63 00

MONTPELLIER : C.C Le Triangle niv.Bas
34000 MONTPELLIER - Tél: 67 58 58 88

GRENOBLE : 8 cours Berriat
38000 GRENOBLE - Tél : 76 50 99 41

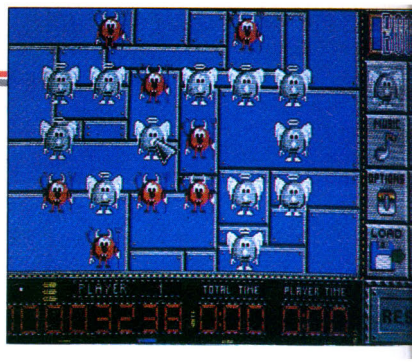
vente par correspondance: 43 38 79 65.
Province: 16 (1) ...

B I E N T O T !

ouverture d'un magasin à **MARSEILLE** et à **NICE**
pour tous renseignements

67.58.58.88

BOOLY

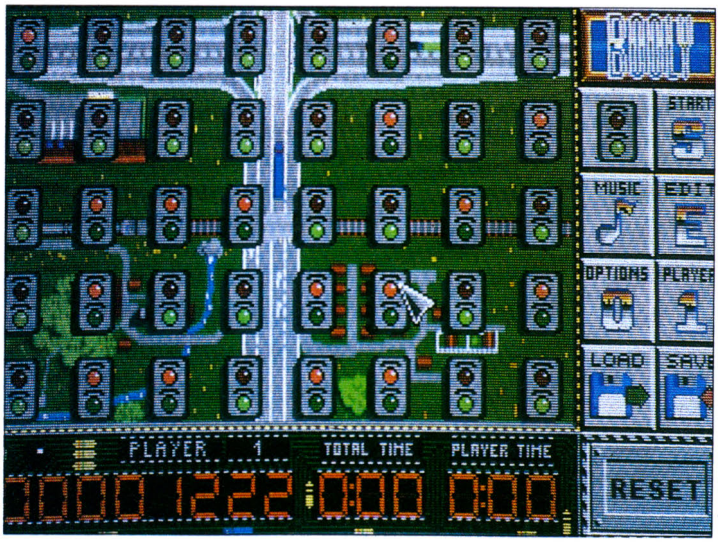


Des liaisons dangereuses...

Retourner des pièces, ça vous met les neurones sens dessus dessous. C'est pourquoi ce Top a été catapulté en bonne place dans notre dossier. Rappelons en deux mots qu'il s'agit de faire changer d'état tous les éléments de chaque tableau afin d'obtenir une uniformité. De vicieuses liaisons font que toute action engendre des retournements impromptus - source d'échauffement cérébral. Non content de donner des pastilles à retourner, *Booly* propose des lampes à allumer, des diablotins à transformer en angelots, bref tout un catalogue haut en couleur, comme Micro News.

Une disquette Loriciel pour Atari ST. Bientôt disponible sur Amiga, Amstrad CPC et PC & compatibles.

B.J.



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

THE MAGIC CANDLE

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●

Une fois de plus, un tranquille royaume niché dans une contrée imaginaire doit faire face à des forces obscures... Un certain Lukas est convoqué par le roi Rebnard qui le charge de sauver Deruvia, le pays des Enfants de la Lumière, menacé par le sombre complot des légions du Mal. Il n'opérera pas en solo dans sa dangereuse mission : des volontaires se joindront à lui.

Une mission, une équipe à former et un grand voyage en perspective... Les amateurs de jeux de rôle se trouveront dans le canevas comme des poissons dans l'eau !

Le soft, en revanche, se révèle riche en péripéties et sans temps mort. La traversée des mers qui pourrait traîner en longueur sera au contraire mise à profit pour apprendre des invocations magiques (on a sous la main une bibliothèque de grimoires), fourbir les armes ou tout simplement pour... dormir. Car nos héros ont beau être pixellisés, ils n'en éprouvent pas moins des besoins plus qu'humains. A ce titre, ils devront se nourrir et savoir récupérer afin de rallumer la Bougie Magique, qui assure le bien-être des populations laborieuses, et d'enfermer dans sa flamme le démon Dreax, auteur de toutes les misères du monde.

Tout au long de *The Magic Candle*, Lukas et ses compagnons rencontreront une multitude de personnages plus ou moins bien intentionnés à leur égard. L'écran graphique du jeu, tout en caractères redéfinis, est dépourvu de perspective - ce qui restitue, involontairement peut-être, l'atmosphère des enluminures médiévales. Les tableaux sont discrètement animés, les dialogues brefs et concis.

Le jeu va donc bon train, dépouillé de tout ce qui pourrait alourdir l'aventure. La diversité des situations, la possibilité de partager l'ouvrage entre chaque membre de l'équipe assure des heures de voyage dépaysant à travers douze villes et villages. La mention "volume 1" dans un coin de l'emballage laisse à penser que, même capturé, l'affreux Dreax ne s'en tiendra pas là, et que notre héroïque Lukas n'arrivera pas au bout de ses peines avec la fin du soft...

Deux disquettes Mindcraft 3"1/2 pour PC et compatibles.

B.J.

GP 500 2

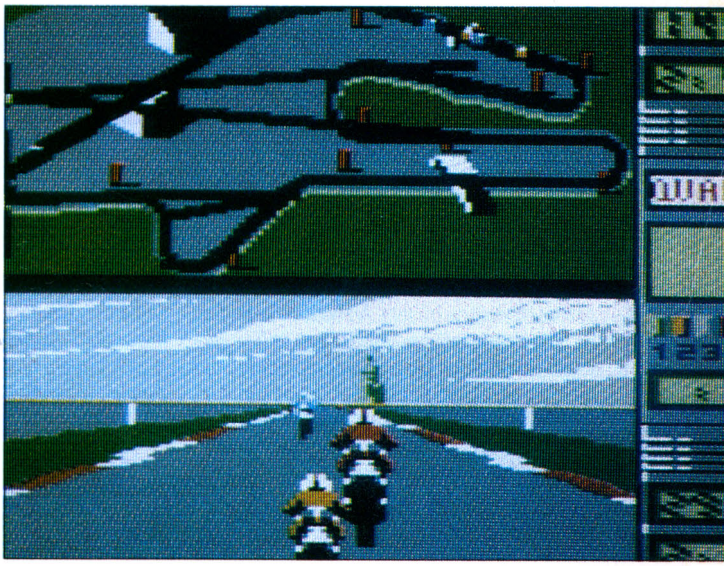
Pour Mickey Rourke et les motorcycle boys...

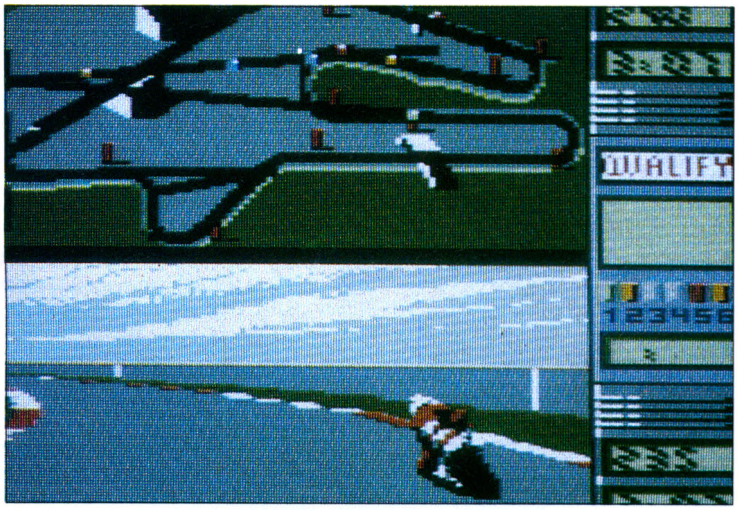
Les nombreux possesseurs de CPC vont se réjouir, *GP 500 2* débarque sur leurs écrans et on peut dire que c'est une réussite. J'ai retrouvé la même joie de piloter ces Honda, Suzuki et autres monstres hyperpuissants qu'avec la version Amiga. Si, si j'insiste, cette adaptation constitue une véritable réussite et nous tirons notre chapeau à toute l'équipe de Microïds. Car bien souvent les jeux adaptés sur CPC dégueulent pas mal. Là tout baigne - les décors sont très bien restitués, les couleurs de bonne qualité et le soft d'une maniabilité exemplaire. Exercez-vous quand même pendant quelques tours au maniement de votre engin avant d'affronter vos adversaires, qui ne sont pas précisément des manchots, au guidon de leurs bolides (ils n'ont rien à envier au vôtre). Les vrombissements et dérapages contrôlés sur l'asphalte se révèlent d'un rendu plutôt flatteur en regard des capacités sonores de l'Amstrad. Alors, CPCistes fanatiques des deux-roues, n'hésitez plus, foncez chez votre revendeur le plus proche, vous ne serez pas volé. Bonne bourre !

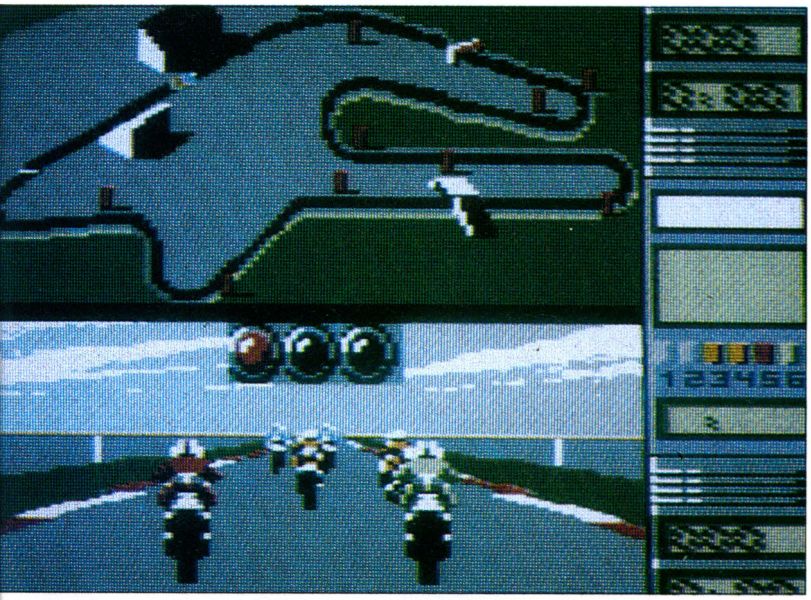
Une disquette Microïds pour Amstrad CPC. Existe également sur Amiga et Atari ST.

TOP MICRO NEWS PREVIEW

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●







Aide ALCANTOR
à s'échapper du château ensorcellé ...

ALCANTOR
UNE AUTRE VISION DE L'EDUCATIF

Observation
Logique
Mémoire
Déduction

Français
Mathématiques

Une aide ?
Une question ?
Des news ?

3615 LANKHOR

Lankhor
84 bis, av. du Général-de-Gaulle
92140 CLAMART

ST / AMIGA
2 NIVEAUX
7 - 9 ans
10 - 13 ans

GODS

Dans un crépuscule impie éclairé çà et là de flamboiements sulfureux, dieux et monstres s'affrontent... On se croirait dans la mythique cité de Kaddath !

A la question : "Qu'est-ce que tu veux faire quand tu seras grand ?", déjà tout petit, le héros de *Gods* répondait : "Devenir un dieu !" Malgré les objections de ses parents qui, prétextant un apprentissage interminable et des débouchés limités, auraient préféré le voir devenir garagiste, notre bonhomme persévéra...

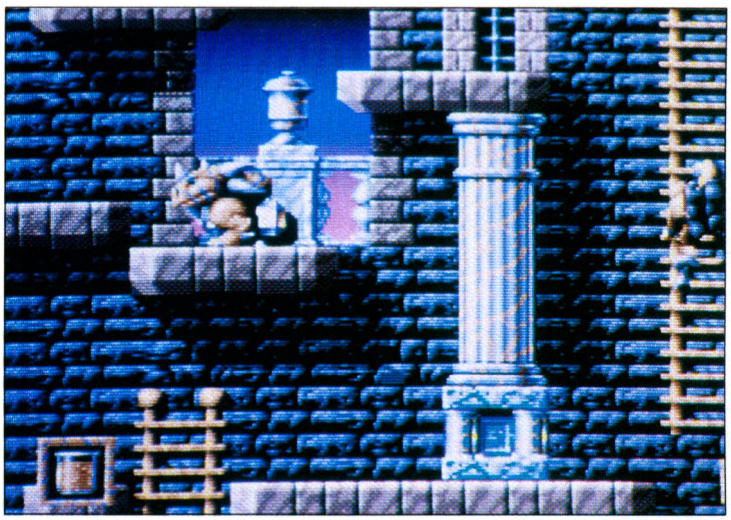
Le voici enfin arrivé au jour de l'examen final. Pas d'écrit ni d'oral, juste quatre immenses cités labyrinthiques remplies de monstres et de trésors. Au bout de la course, l'immortalité. Chouette diplôme - non ? Peut-être un peu plus dur physiquement que le bac (tiens, à propos, bon courage les pt'its gars !) mais tellement plus excitant...

On trouve dans les différentes salles une foultitude d'objets à ramasser...

Des armes, qu'il est possible d'accumuler, augmentent progressivement la puissance de feu du personnage. Et les bonus se présentent sous plusieurs formes : des trésors (diamants, vases précieux, pièces d'or etc.) qui permettront d'acheter des armes et de l'équipement dans la boutique du marchand ambulant, des potions qui décuplent les capacités du héros, ou bien des indices qui, par le biais d'une petite phrase s'affichant au bas de l'écran, donnent de précieux conseils pour franchir chaque niveau.

Il se révèlera également indispensable de ramasser des clés qui, selon leur forme et leur couleur, ouvriront certains types de serrures (portes, coffres, trappes ou cellules de téléportation).

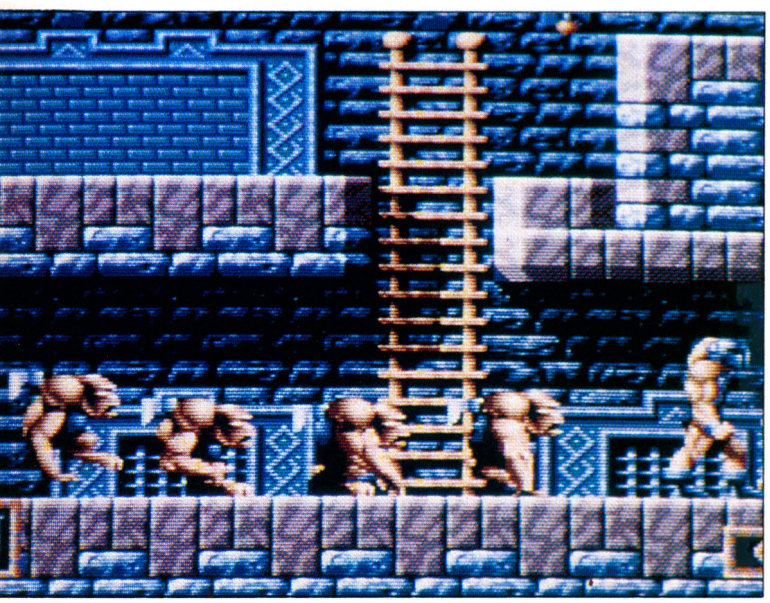
Les couloirs des quatre niveaux du jeu (divisés chacun en trois sections) sont parsemés de leviers qu'il faut absolument actionner dans un certain ordre pour désactiver des chausse-trapes, révéler des passages secrets ou des coffres regorgeant de richesses. Mais mieux vaut se montrer prudent car une mauvaise combinaison peut faire apparaître un cauchemar biologique ou déclencher un piège juste sous vos pieds !

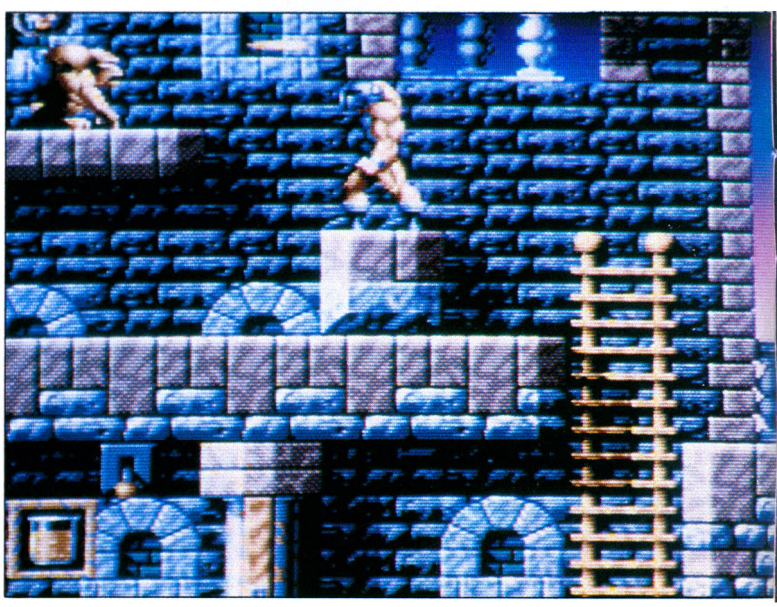


Même si les sales bestioles rencontrées dans *Gods* valent le coup d'œil (gargouilles volantes, hommes-rhinocéros, dragons, abeilles géantes, étranges créatures bipèdes, gorilles culs-de-jatte se déplaçant sur leurs avant-bras etc.), mieux vaut ne pas s'y frotter... Contrairement à la plupart des monstres payés pour massacrer des joueurs dans les jeux vidéo, ceux-ci font preuve d'une conscience professionnelle hors du commun et semblent même être doués de raison : ils évitent vos tirs, vous attaquent en groupe lorsque vous êtes armé jusqu'aux dents et préfèrent s'enfuir s'ils jugent le combat par trop inégal.

Certaines des créatures, plus avides de doublezons que de sang frais, rodent dans la cité à la recherche de choses précieuses et tentent de vous piquer les objets de valeur que vous détenez. Possible d'utiliser leur cupidité pour servir vos intérêts... Laissez-les ramasser les trucs qui se trouvent hors de votre portée, puis attirez-les en déposant un appât brillant de tous ses feux sur le sol. Tel Onc' Picsou, le monstre, attiré par l'odeur de l'argent, se rapprochera. Il ne restera plus qu'à lui demander poliment (d'un bon jet de shuriken dans la tronche) de vous confier ce qu'il a sur lui et de récupérer ensuite l'objet tant convoité sur son cadavre !

Comme il se doit, on trouve également à la fin de chaque niveau de gigantesques gardiens, aussi beaux que dangereux...





TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●

Les Bitmap Brothers - vedettes de la programmation qui jusqu'à présent ne nous ont jamais déçus - ont réussi avec *Gods* à apporter du neuf dans un genre dont on pensait pourtant avoir exploité toutes les capacités : le jeu de plate-forme/castagne. Pour une fois, un minimum de stratégie et de réflexion se révèlent indispensables pour avancer dans le jeu.

Comme à leur habitude, les Bitmap nous offrent des graphismes vraiment splendides (admirez ces superbes murs de marbre !), ce qui est très rare dans ce style de jeu, plutôt infesté d'hippopotames roses et des pizzas ninjas propres aux consoles japonaises. L'animation elle aussi s'affirme comme un chef-d'œuvre de précision, tandis que l'environnement sonore (en stéréo) va jusqu'à reproduire le souffle du héros lorsque celui-ci grimpe à une échelle !

Avec une action soutenue et passionnante, enrobée de sons et de graphismes hors du commun, *Gods* fera trembler plus d'un Olympe !

Attention aux éclairs... de génie...

Disquette Mindscape pour Amiga. Egalement prévu pour Atari ST, PC et compatibles.

M.L.

NARC

Mr Big est un odieux pourvoyeur de drogue... Comme tous ses semblables, il bénéficie d'une protection rapprochée efficace, assurée par une légion de sbires à sa solde. Evidemment, vous êtes le héros - ennemi forcené de l'herbe à Nicot - armé jusqu'aux dents, bien décidé à débarrasser le monde de sa vénéneuse et pléthorique présence.

Le début paraît prometteur, avec un écran qui montre la bobine d'un des acolytes de Mr Big, premier homme à abattre de l'une des douze missions proposées. L'animation fait très "image de synthèse", avec des pixels gros comme des timbres-poste qui se réduisent ensuite jusqu'à montrer un portrait détaillé ; enfin un téléscripteur vous explique en quelques mots ce qu'on attend de vous.

Une fois dans la rue, face à des tueurs qui ressemblent à des bonzes, le soft n'a plus rien de stupéfiant... Les déplacements du héros (ou des héros car on peut jouer à deux) apparaissent relativement lents et le scrolling hoquette pas mal. *Narc*, cependant, ne manque pas de qualités, notamment en ce qui touche les décors - fort bien dessinés. Un petit scanner, juste au-dessus de la fenêtre, montre la position du héros par rapport aux nombreux ennemis, ce qui se révèle utile lorsque l'écran foisonne de méchants qui jaillissent de partout.

Il retrouve aussi un peu de tonus quand le justicier bondit à la manière d'un adepte du kung-fu, tirant à tout va sur ce qui bouge. Hélas, si l'image sauve parfois le soft, que dire des bruitages - totalement absents ? Après une musique d'introduction des plus réussies, *Narc* s'enfonce dans une désespérante mutité. Dommage pour un shoot'em up qui était à deux doigts de rivaliser avec *Robocop*, du même éditeur...

Une disquette Océan pour Amstrad CPC. Existe aussi sur Amiga et Atari ST. **B.J.**

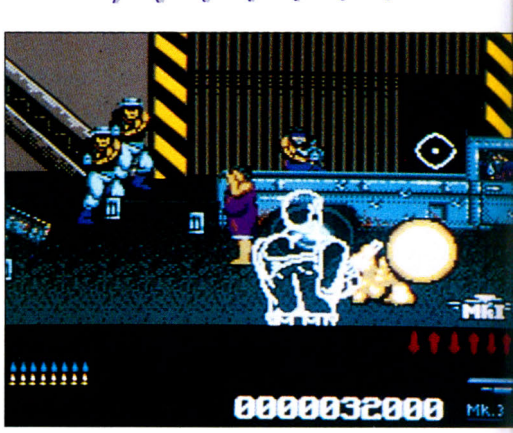
INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●

PREDATOR 2

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

"Mais je veux tenir ce langage à mes ennemis : que sont tous les meurtres d'hommes auprès de ce que vous m'avez fait ?" Que la Bête pleure !



Le terrifiant chasseur extraterrestre qui combattait Schwarzy dans la moiteur de la jungle tropicale de *Predator*, is back on our Earth, dans les salles de cinéma et par la même occasion, sur nos micros... Sans doute vexé d'avoir une tronche qu'on croirait issue d'un étrange croisement entre Bob Marley et une langouste géante, notre vilain alien a décidé de passer ses nerfs sur nous autres, pauvres bipèdes (et je ne parle pas seulement de Michel Drucker...). Comme le bonhomme fait dans le challenge sportif, il choisit des proies résistantes, présentant le maximum d'intérêt pour lui : des trafiquants de drogue armés jusqu'aux dents !

Cette fois, le carnage a lieu dans les rues de Los Angeles. Le joueur, qui incarne un flic de la cité des Anges chargé "d'enquêter" (comprenez "de faire un carnage") dans les milieux de la drogue, va donc se trouver confronté à une série de meurtres d'une incroyable sauvagerie.

Predator 2 reprend le système de jeu du célèbre *Operation Wolf* (mire que l'on déplace à la souris), agrémenté d'un scrolling horizontal dévoilant les décors traversés par le personnage principal - présenté de dos. Quoi qu'en dise le scénario, le but du jeu reste toujours le même : tirer sur tout ce qui bouge sans distinction ou presque... En effet, la partie prend fin à la mort du personnage principal, ou quand ce dernier dépasse le nombre autorisé de bavures, qui tourne tout de même aux environs d'une bonne trentaine de victimes innocentes (ouf ! Nous voilà rassurés, on peut faire confiance à la police).

Tout en mitraillant les trafiquants, notre flic doit ramasser des objets (chargeurs, armures, fusils d'assaut, lance-grenades...) et surveiller les bâtiments, où apparaît parfois (assez indistinctement) le Predator. Celui-ci utilise un système de camouflage qui lui permet de se fondre dans le décor (l'effet, très impressionnant dans le film, est parfaitement rendu...).

Predator 2 regorge de bonnes idées, qui font la différence avec les autres jeux du même genre. Un journaliste surgit par exemple au premier plan , dans le feu de l'action, pour vous interviewer, ou encore une équipe de télé interroge les loubards qui sont en train de vous canarder. Dans ce cas, évitez de descendre ces braves représentants de la presse, même s'ils vous titillent le bulbe, car vous feriez une bien mauvaise publicité à votre commissariat...

Des petits trucs - comme tirer sur les portes derrière lesquelles sont embusqués des tueurs, pour les empêcher de sortir -, ajoutent un brin de stratégie aux empoignades de ce vaste jeu de massacre. La réalisation se révèle excellente, malgré quelques petits défauts... Car les bruitages des tirs rappellent les explosions des pétards du 14 -Juillet, et certains sprites, comme celui du reporter (plus gros que celui du héros, pourtant censé se trouver au premier plan) contrarient les lois connues de la perspective...

On peut aussi reprocher à ce soft un niveau de difficulté trop élevé, et ce dès la première séquence (le jeu en compte quatre) ; mais les amateurs de carnage auront à cœur de relever le défi pour en arriver au duel final, qui opposera notre brave policier au Predator dans les abattoirs de la ville.

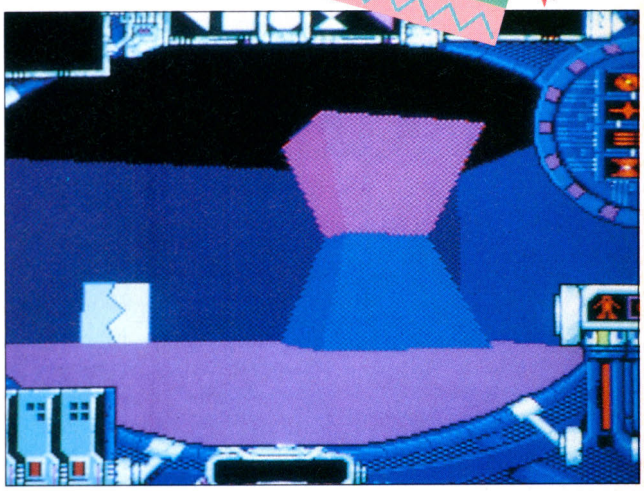
Que le meilleur gagne !

Disquette Image Works pour Amiga. Egalement prévu pour Atari ST, Amstrad CPC, PC et compatibles.

M.L.

CYBERCON 3

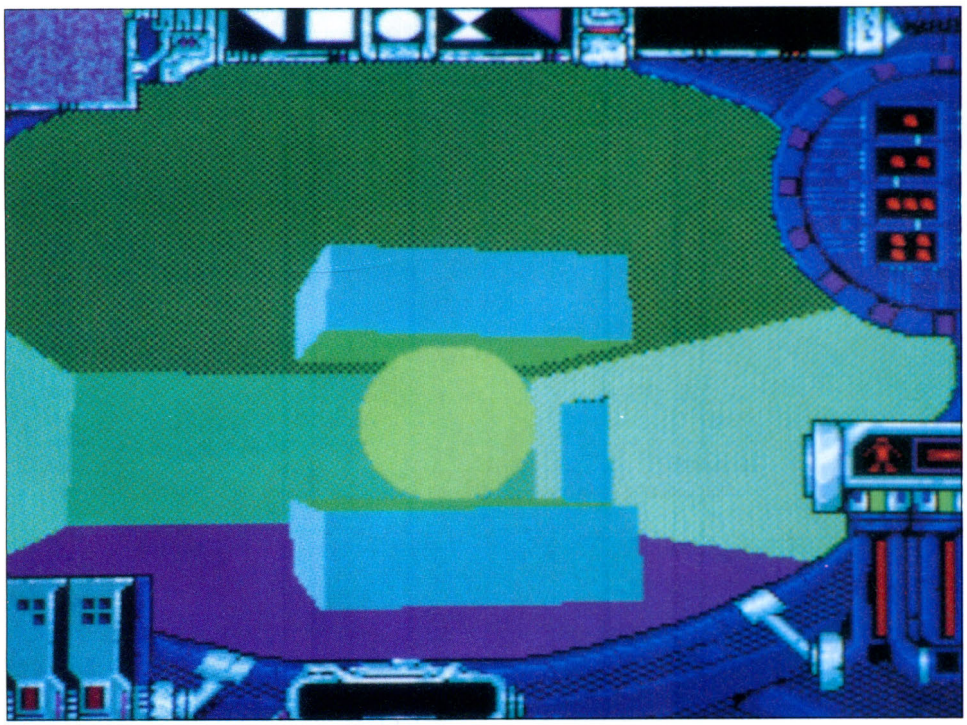
Le Grand Moteur, Big Brother... Par les mânes d'Orwell, faites-lui bouffer de la vache enragée !

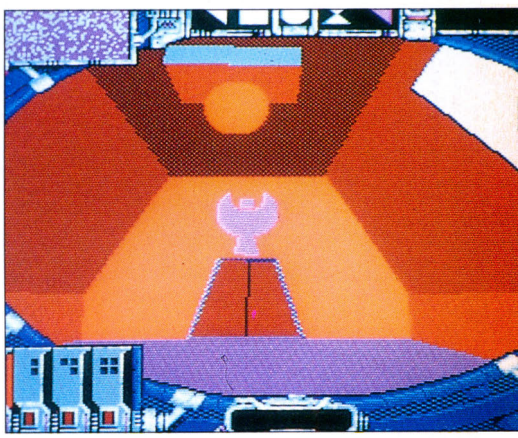


Malins comme pas deux fientes de moineau, les gouvernants de notre monde futur ont décidé de confier la totalité des armes nucléaires et conventionnelles à un gigantesque ordinateur...

Manque de pot, la superbécane tient à peu près le raisonnement suivant : "Finalement, ces bestioles à deux pattes qui passent leur temps à se taper dessus, à faire des trous dans la couche d'ozone, à mazouter les cormorans et à balancer des poubelles remplies d'embryons dans les rivières ne méritent pas de dominer la planète... Je m'en vais donc t'exterminer tout ça en deux temps trois mouvements, que ça va pas traîner !"

Effectivement, quelques jours plus tard, vous voici seul sur la planète, accompagné d'une poignée d'irréductibles ayant eux aussi échappé au massacre. Votre seul espoir réside dans l'anéantissement du complexe qui abrite l'ordinateur misanthrope (si con qu'il en obère), tapi au fin fond d'un immense réseau de couloirs et de pièces qui s'étend sur plusieurs étages (le jeu comprend plus de 350 salles) - et défendu par des robots aux formes "zeutranges".

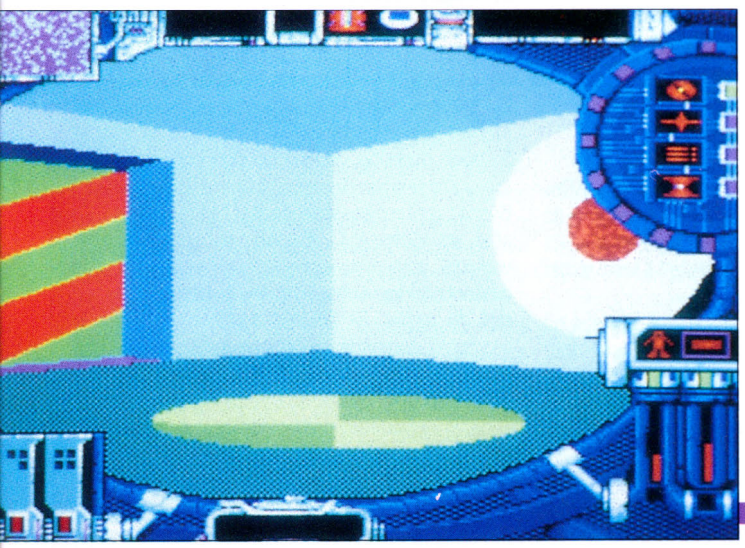




Equipé d'une armure ultrasophistiquée, le joueur va se trouver très vite fasciné par cette exploration pour le moins complexe et périlleuse... La vue en 3-D bat tous les records, notamment quand on se retrouve dans des pièces aux plafonds d'une hauteur vertigineuse ou sur le bord de corniches abruptes qui surplombent des gouffres insondables.

La maîtrise des diverses commandes (comme celle de l'effet d'inertie auquel se plie le personnage dans ses évolutions) fera sacrément travailler vos méninges. Et contrairement à ce qu'on peut voir dans la plupart des jeux en 3-D, on ne dispose que d'une vue subjective (sauf lors de la mort du personnage, illustrée d'un travelling circulaire). Malgré tout, l'originalité et la difficulté de cet excellent jeu d'aventure/arcade à l'atmosphère oppressante offre de quoi nous tenir en haleine... un bon moment !

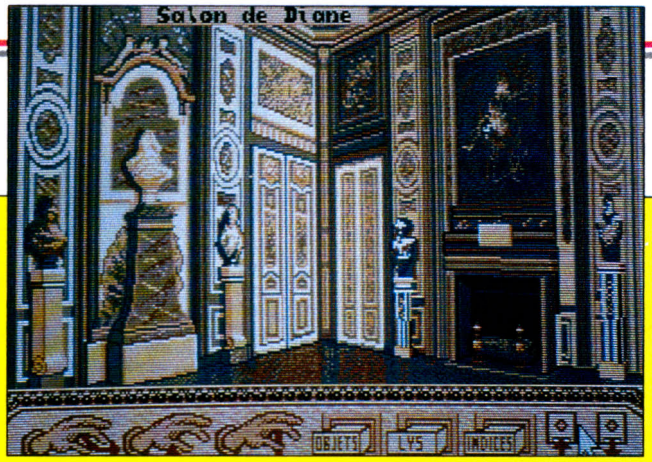
Disquette US Gold pour Amiga, ST, PC et compatibles. **M.L.**



TOP MICRO NEWS

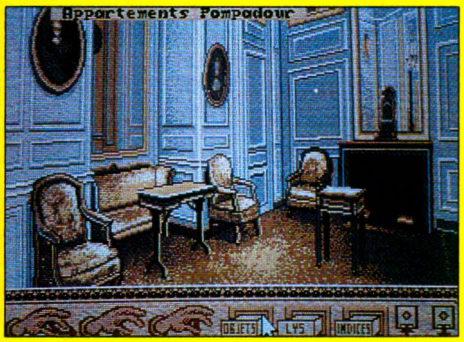
INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

LE SIECLE DES LUMIERES



INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●

Sous les apparences trompeuses d'un gentil éducatif d'histoire, se cache un aimable jeu d'aventure ayant pour cadre le prestigieux château de Versailles. Ce fleuron de l'architecture classique française se trouvait encore à l'apogée de sa magnificence au18ème siècle, celui des Lumières (?) - marqué par le règne (1723-1774) du chaud lapin et très controversé Louis XV, alias le Bien-Aimé, tout au début du moins.



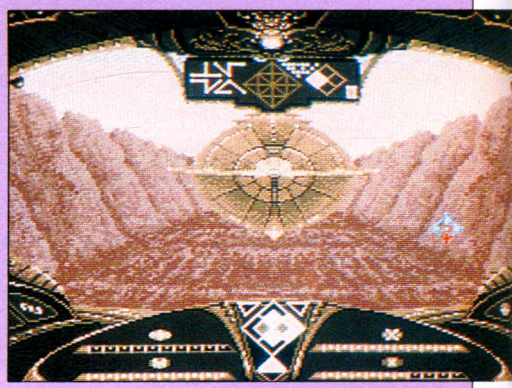
Obtenir les faveurs de l'étalon du parc aux Cerfs n'est pas une mince affaire, lorsque frais émoulu de notre triste 20ème siècle, on ignore tout ou presque des mœurs locales et que la véracité des faits évoqués, quand ce n'est pas leur chronologie, se révèle indiscutable. Diverses questions relatives à ceux-ci, permettent de se constituer un capital Q.I., en effectuant le bon choix parmi des réponses proposées.

Hélas, cette "énergie" acquise fond comme neige au soleil dans des situations périlleuses du genre entrée inopportune dans la chambre du roi (par exemple). Un gentilhomme affable et loquace, en la personne d'*Ubiquité* - le bien nommé - prodigue durant le jeu conseils et critiques dans le langage ampoulé de l'époque. En cliquant sur les personnages historiques qui apparaissent parfois, on noue des dialogues préétablis riches d'informations. Et pour notre confort, le curseur que l'on balade sur la totalité de l'écran, prend l'aspect voulu en lieu et place et les commandes traditionnelles - préhension et pose d'objets, inventaire et sauvegarde - ne manquent pas, comme dans tout jeu d'aventure qui se respecte. La notice, agrémentée d'articles du *Mercure de France*, le *Paris-Match* d'alors, instruit de quelques faits divers qui regorgent d'indices.

Ce logiciel ambigu, au diapason d'une sensibilité plutôt féminine, offre en prime une visite guidée et de bien belles images de notre patrimoine...

Deux disquettes Ubi Soft pour Atari ST. J.-C.P.

ECO PHANTOM



INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●

Comment devenir complètement fou en moins de trente minutes ?

C'est tout simple : précipitez-vous chez votre revendeur préféré, achetez *Eco Phantom*, rentrez chez vous et essayez de faire démarrer le jeu... Crise de nerfs garantie ! Ce logiciel contient en effet le système de protection le plus incroyablement débile de toute l'histoire de la micro ! Il s'agit là-dedans de reconstituer une figure composée de petits symboles sur un cadran en mouvement, sans faire la moindre erreur - le tout dans un temps extrêmement limité. Et comme si cela ne suffisait pas, ça s'arrête au bout de trois essais infructueux.

Un peu comme si vous essayiez de reconstituer un puzzle de 4 000 pièces en moins de vingt secondes, les mains attachées dans le dos, avec un copain qui déplie sous votre nez le poster central de *Play Boy* - histoire de vous déconcentrer ! Un tel système de protection pénalise l'acheteur et ouvre grand la porte aux pirates, qui de toute façon réussiront à faire sauter la phase d'entrée de code.

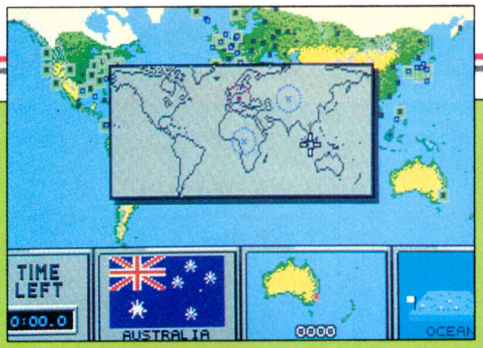
Au jeu, au jeu ! Il s'agit d'explorer un labyrinthe de canyons à bord d'un zeppelin futuriste que vous avez piqué à de bien méchants extraterrestres (venus une fois de plus conquérir la Terre). La première des choses à faire consiste à comprendre le fonctionnement de votre véhicule : comment tournent les turbines, comment effectuer d'éventuelles réparations, assigner une tâche à chaque membre de l'équipage et utiliser les canons à laser etc.

Des couloirs rocheux dissimulent l'entrée de bases souterraines où vous enverrez vos robots (guidés par l'intermédiaire d'un écran de contrôle) afin de récolter des données indispensables à la victoire de l'espèce humaine. Au détour d'un canyon, il vous arrivera sans doute de tomber sur un vaisseau ennemi... Sachez qu'il est possible d'éviter l'affrontement ! En effet, les vilains E.T., abusés par l'aspect de votre véhicule, vous prennent pour l'un des leurs et vous laissent aller votre chemin quand on leur donne le bon mot de passe. Et devinez comment on entre le password demandé.... Par l'entremise du système maudit dont nous vous parlions au début de cette article... Arrrggghh ! Non ! Pas ça, par pitié !

Mais ne boudons pas notre plaisir, ce logiciel aux graphismes surprenants a tout de même des qualités... si l'on excepte cette @#°*% @ de protection !

Disquette Tomahawk pour Amiga. Existe aussi sur Atari ST, PC et compatibles. M.L.

COMMAND H.Q.



Microprose, roi de la simulation, sort des sentiers de la gloire et nous convie à une guerre mondiale dans son fameux centre de commande informatisé...

Prenant du recul par rapport au champ de bataille, ce logiciel nous propose de vivre un conflit de "l'extérieur", bien à l'abri dans un Q.G. hyperperfectionné. Tous des planqués, ces gradés ! On aura compris qu'il s'agit là d'un wargame. Alors est-il passé, ce sombre temps où le genre voulait qu'on se retrouve devant de tristes cartes représentant des hexagones ? Ne crions pas trop vite victoire... *Command H.Q.* se révèle plus beau que la moyenne des wargames mais cela ne veut pas dire que le genre y gagne ! Malgré son aspect très soigné (les possesseurs d'une carte sonore pourront y donner leurs ordres en musique - bien connu qu'elle adoucit la mort), on ne peut s'empêcher de ressentir un certain sentiment de frustration. Dès que le jeu commence, le vernis se craquelle et les incohérences remettent ça comme en 14 : ainsi, les commandes ne disposent pas de menus à proprement parler, mais d'une sorte de barre étendue sur deux niveaux, peu pratique et inesthétique.

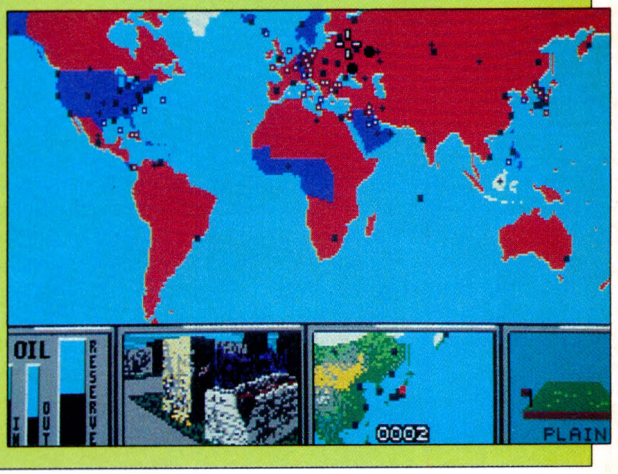
Pareillement, l'utilisation de la souris, pas intuitive pour un sou, oblige le joueur à cliquer en dépit du bon sens. On finit par s'y habituer en sombrant toutefois dans une incohérence répétitive. Dommage, car stratégiquement parlant, ce logiciel semble plutôt intéressant. Aux moyens classiques (militaires donc) le joueur peut préférer pour un temps l'emploi de technologies plus finaudes, comme l'espionnage par satellite, quand la chronologie le permet.

En effet, *Command H.Q.* propose aux Bonaparte de comptoir des percées en 1918, 1942, et 1986 (contre les Peaux-Rouges du Kremlin) et, ô surprise, en 2023 ! Ce dernier scénario, après un tirage aléatoire équitable qui redistribue à chaque adversaire une partie du monde, permet de goûter aux joies de la guerre par satellites interposés (l'arme nucléaire peut aussi s'envisager). Enfin, un scénario titanesque qui n'a pas de nom, constitue le challenge le plus important que puisse connaître un wargamer : la conquête of the whole world !

Autorisant le choix d'adversaires humains ou informatiques de (dont Mars, le dieu de la guerre), ce logiciel peut se jouer en connectant deux machines. On peut zoomer sur n'importe quelle partie du monde, et quatre écrans situés au bas de la carte renseignent alors le seigneur de la guerre en chambre, indiquant le pays pointé par le curseur, la quantité de carburant disponible, montrant enfin, lors de séquences animées (courtes et minuscules), les armées en train de s'ébranler.

Ça plaira indéniablement aux passionnés mais s'ils comparent le résultat obtenu à ce qu'il est possible de faire sur micro, ils joueront à *Command H.Q.*... de guerre hé... lasse !

Deux disquettes 5"1/4 Microplay pour PC et compatibles. **P.T.**



INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●

NAM 1965-1975

Voici une simulation politique et militaire très bien documentée qui vous installe dans le fauteuil du président des Etats-Unis d'Amérique entre 1965 et 1975 : *Nam*.

A partir de la Maison-Blanche, vous allez devoir gérer l'engagement américain au Vietnam. Le logiciel propose cinq scénarios : les deux premiers reconstituent la situation au début des mandats de Johnson, puis de Nixon, tandis que les trois autres retracent des affrontements tactiques et ne tiennent pas compte du facteur politique.

Donc à vous de définir une stratégie qui vous vous fera triompher sans trop de dégâts, de façon à conserver votre popularité dans les sondages...

Un engagement massif déclenchera une guerre-éclair coûteuse en vies humaines... Une guerre économique limitera les pertes mais prendra du temps. Et se limiter à la simple défense de ses positions se révèle efficace mais pas très prestigieux. Quant à armer et soutenir économiquement les troupes du Sud-Vietnam, cela vous permet de ne pas trop impliquer vos bataillons dans un conflit très impopulaire mais comporte tout de même des risques certains, au vu de l'instabilité politique du pays...

Au fil des mois, des coupures de presse (agrémentées d'images digitalisées) issues du fameux *New York Times* vous renseigneront sur la façon dont le public perçoit votre politique.

La partie wargame propose une carte générale du terrain absolument pas détaillée et les icônes qui représentent les différentes unités sont si grosses qu'elles se chevauchent et dissimulent le terrain, rendant l'ensemble terriblement confus. De plus, les combats se résolvent sans que vous en soyez averti autrement que par la disparition pure et simple de votre unité, et les ordres que vous pouvez intimez se limitent à ceux qui déterminent les déplacements des troupes sur ladite carte ! Malgré une foultitude d'indications techniques (moral des troupes, origines, type d'unité etc.), on aura rarement vu un wargame aussi raté...

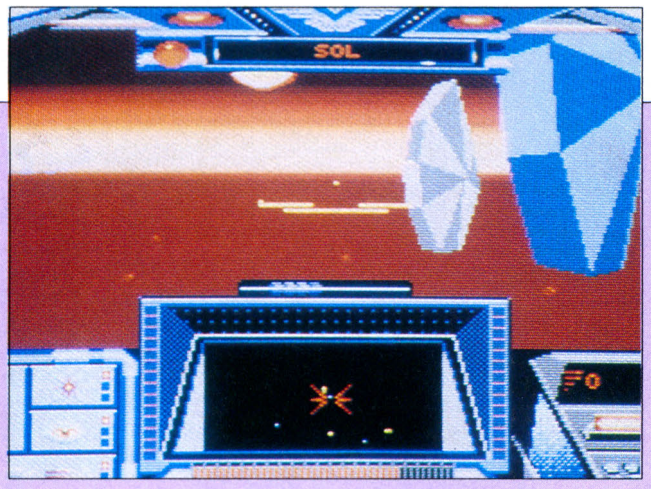
La simulation politique apparaît elle un peu plus développée, mais fait preuve d'un réalisme qui met mal à l'aise : difficile de décider de la vie ou de la mort de milliers de bonshommes quand on est assis dans un fauteuil moelleux de la Maison-Blanche...

Un logiciel "glauque" dans tous les sens du terme !

Disquettes Domark pour Amiga. Existe également sur Atari ST, PC et compatibles. **M.L.**

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●
SON : ●

STELLAR 7



INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●

Lorsque Sierra-On-Line lance un label plus particulièrement dédié à l'action, force est de constater que le résultat dépasse les espérances, même si l'on peut regretter un peu le manque d'originalité de l'ensemble.

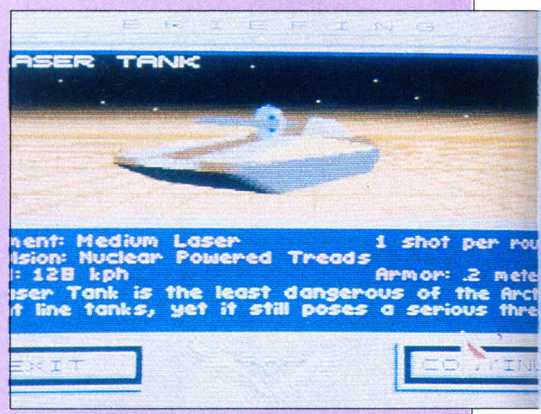
Tout commence par une séquence de présentation animée digne des *Space Quest* et autres produits maison. Et les dessins, splendides, font la démonstration de ce qu'il est convenu d'appeler le prologue du jeu. Aussi beau que sur PC VGA (standard sur lequel il existe déjà), *Stellar 7* bénéficie également de voix digitalisées. Grandiose comme un film !

Toutefois, les scénaristes ont péché par un certain manque d'originalité : Draxon, vil seigneur de l'empire Arcturien, a projeté d'envahir la Terre au plus vite... Vous allez devoir l'en empêcher en combattant la flotte de ses partisans fanatiques.

Pour cela, vous disposez d'un vaisseau équipé du dernier must en matière d'armement : le Raven. L'appareil, aussi à l'aise en surface que dans l'espace sidéral, se pilote au joystick, au clavier ou à la souris. Les animations, rapides, permettent de jouir pleinement de la 3-D surfacée. Plus arcade que véritable simulation, ce logiciel réclame cependant du pilote un tantinet de réflexion quant au choix des armes en cours de partie. Ces dernières, qui vont du champ de force au simple canon en passant par les redoutables bombes RC (génératrices d'une explosion atomique - attention au niveau d'énergie, ça pompe !), peuvent être mises en œuvre par combinaison de touches, mais également au joystick ou encore à la souris.

De la même façon, un radar sophistiqué - le Cat's Eye - autorise tous les dégâts possibles et imaginables. Avouons que ce secours technologique ne sera pas de trop car *Stellar 7*, comme son nom l'indique, se déroule sur sept mondes spatiaux qu'il faut à chaque fois débarrasser des installations arcturiennes. Et comme c'est souvent le cas en 3-D faces pleines, on peut observer le vaisseau sous différents angles. Dans le même état d'esprit, on accède si on le désire à un tableau montrant les astronefs ennemis rencontrés. Voilà donc un logiciel bien agréable, réagissant au quart de tour et doté de bruitages prenants.

Toutefois - rançon de la qualité - ce soft ne peut tourner que sur un Amiga disposant d'un méga de mémoire. Dommage, mais il faut dire que les trois disquettes (installables sur disque dur) ont été bien remplies.



Trois disquettes Dynamix pour Amiga. Existe aussi sur PC VGA 256 couleurs. P.T.

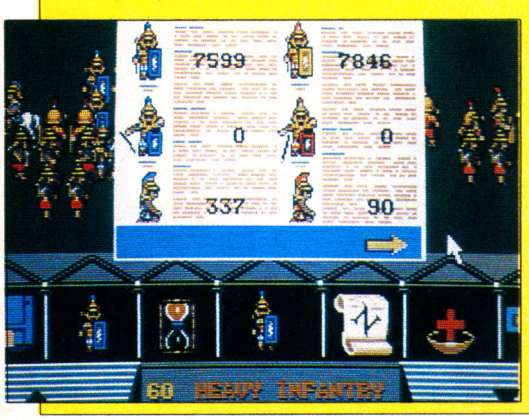
COHORT

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●
SON : ●●

Si vous connaissez déjà *Rorke's Drift* (un wargame animé qui opposait les troupes coloniales anglaises aux terribles guerriers zoulous), *Cohort* ne vous surprendra pas. Conçue par les mêmes auteurs, cette simulation vous met cette fois à la tête des légions romaines, et reprend exactement le même système de jeu - tout en prétendant l'améliorer (ah bon ?).

Vous disposez de différentes unités (archers, fantassins, cavalerie lourde ou légère etc.) dont les caractéristiques peuvent varier en fonction du terrain traversé. Malheureusement, l'aspect général des sites sombre dans l'uniformité et la grisaille (ceux de *Rorke's Drift* comprenaient au moins des bâtiments et des fortifications).

Le principe de jeu paraît séduisant (vous pouvez diriger vos décurions, vos hommes de pied et autres individuellement ou par groupes), mais quelques problèmes techniques viennent compliquer passablement l'action : il se révèle par exemple impossible de se déplacer librement sur la carte... Et il ne reste plus qu'à passer ses unités en revue - ce qui nuit à l'élaboration d'une idée vraiment précise de leur position les unes par rapport aux autres.



De sus, la carte générale ne permet pas de distinguer clairement les différents types d'unités et pire, les attaques effectuées par quelques troufions isolés de leurs cohortes se révèlent indétectables ! Rapidement, le soft se transforme en une mêlée confuse d'où se trouve exclue, faute de clarté, toute possibilité stratégique...

La médiocrité de la réalisation gâche donc ce wargame au potentiel pourtant intéressant. Bref, comme de bien entendu dirait César (une fois de plus) s'il pouvait voir ça : " Veni, vidi... W.-C. !"

Disquette Impressions pour Amiga. Existe aussi sur Atari ST, PC et compatibles. M.L.

OUTZONE

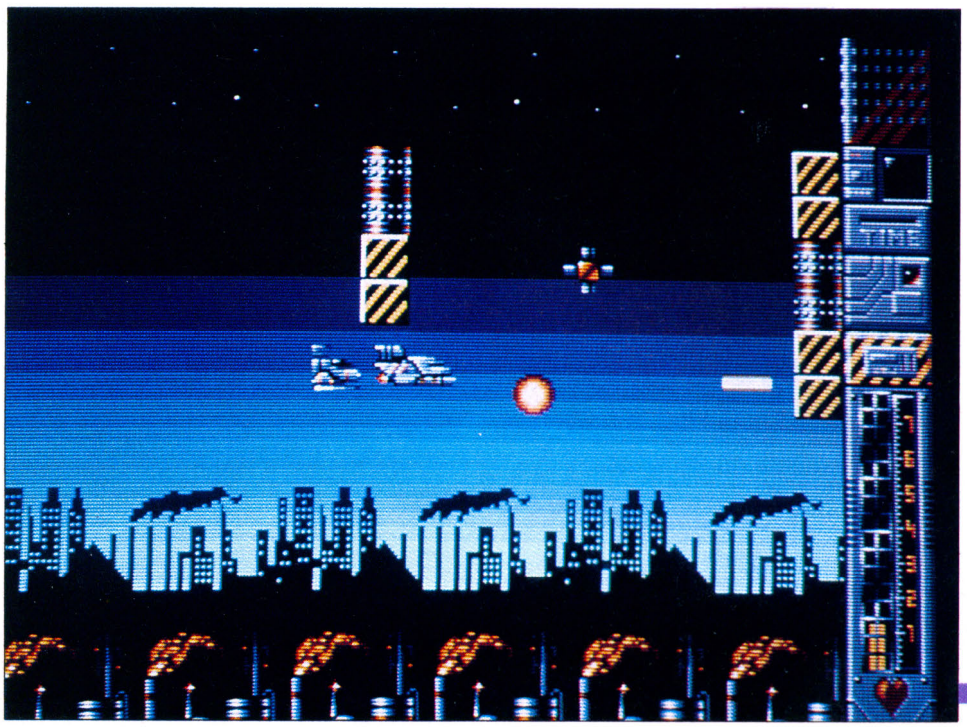
Un shoot'em up à la française comme on aimerait en voir plus souvent !

Un petit vaisseau en détresse - déglingué au point de ne même plus pouvoir s'arrêter - se retrouve perdu aux confins de l'univers, dans des espaces où la main de l'homme n'a jamais mis les pieds, et doit être guidé vers des cieux plus doux. Brillant pilote, sauveteur de première bourre, vous avez pour mission de lui venir en aide. Une multitude d'obstacles contrarieront sa trajectoire (des murs notamment - on se demande bien ce que des murs viennent foutre au beau milieu du vide interstellaire ? - qui ne sont, on s'en doute, jamais au même niveau).

Votre engin, plus imposant que l'épave, dispose d'un rayon tracteur qui permet de la déplacer vers une orbite plus clémente et de lui épargner le crash fatal. Mais voilà, votre travail ne se borne pas à zigzaguer entre les remparts de Varsovie. Il faut aussi collecter divers bonus - comme dans tout shoot'em up qui se respecte -, annihiler les quelques butoirs minéraux qui peuvent l'être en les heurtant et bousiller à l'occasion, par un tir de missile bien senti, les zigouigouis qui tournicotent comme des moustiques à l'affut d'hémoglobine. Bref, c'est pas du gâteau... Tel est notre ghetto.

Revenons un peu sur ces fameux murs destructibles... Figurez-vous qu'ils vont par paires, que chacune d'entre elles se distingue de ses copines par une forme géométrique ou un signe alphabétique spécifique et enfin, que les deux modules qui les composent ne sont pas forcément proches l'un de l'autre. D'où une perte de temps dans la recherche qui ne permet pas toujours de rejoindre le vaisseau aveugle avant qu'il ne s'écrase mollement comme une...

Parmi les bonus dont nous parlions plus haut - représentés par des lettres -, signalons qu'il en est un particulièrement utile : il stoppe la progression de la nef en déroute pendant un temps limité (lettre S). D'autres, plus communs, fournissent de l'énergie (lettre E), de la puissance (lettre P), des armes diverses (lettre W - ou B pour une bombe nucléaire) et enfin une téléportation à 3 écrans vers l'avant (lettre T). Employez cette dernière avec prudence, car si l'engin en perdition se trouve sur une trajectoire encombrée, vous n'aurez pas le temps d'opérer machine arrière pour le sauver.



Sans être le shoot'em up du siècle - ses graphismes, et la bande sonore sont plutôt moyens - *Outzone* vous fera passer un bon et long moment...

Disquette Lankhor pour Atari ST. Prochainement disponible sur Amiga. **G.B.**

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●

PREHISTORIK

Si Bocuse nous était conté au secondaire, au tertiaire ou au paléolithique... De toute manière une recette micro - avec le sourire !

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

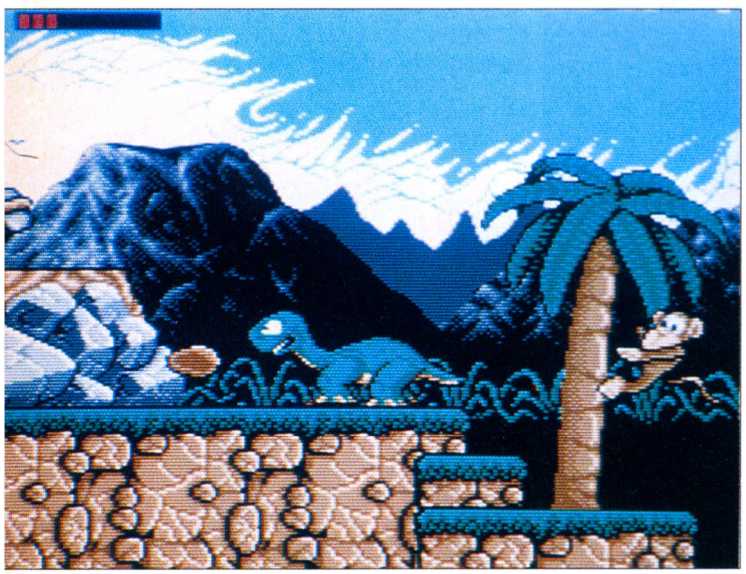
Décidément, la préhistoire est à la mode... après l'hilarant *Chuck Rock* voici, dans le même style, *Prehistorik*. Sur le plan purement chronologique, les spécialistes en archéologie s'accordent pour dirent que Grawagars (c'est le nom du héros) aurait vécu quelques centaines d'années après Chuck... En effet, en ces temps reculés, la science faisait déjà des progrès fulgurants et on peut remarquer que l'homo hirsutus de service se retrouve cette fois équipé d'une arme terrifiante, à la pointe de la technologie de l'époque : le gourdin ! De quoi avoir la trique baladeuse et... pourvoyeuse, puisque notre bonhomme, assumant son rôle nourricier de chef de famille, va devoir explorer une jungle inhospitalière à la recherche de tout ce qui se mange : fruits, viande, lait, œufs, glaces, et même... hamburgers (régime bizarre pour un Néandertalien d'opérette !). Afin de compléter chaque niveau (le jeu en compte sept), le primitif Grawagars doit réussir à amasser une certaine quantité de provisions.

Les précieux aliments ont été planqués dans des grottes gardées par des monstres antédiluviens au look inspiré bien plus par la bande dessinée que par d'académiques traités d'archéologie...

Des piranhas aux dents acérées, des ours à l'allure endormie, des dinosaures aux couleurs étrangement psychédéliques, des oiseaux au bec plus gros que leur corps et tout un tas d'autres créatures bizarroïdes, tiraillées elles aussi par la faim, vont mener la vie dure à notre brave ancêtre.

Mais pour une fois, la prolifération de monstres ne constitue pas uniquement un désagrément car une bestiole tuée se transforme aussitôt en barbaque consommable et vient ainsi s'inscrire au menu d'un repas de famille de plus en plus copieux !

Pour aider notre Rahan barbu dans sa quête, un bon génie apparaît de temps à autre. Il suffit d'un bon coup de massue sur la tête (drôles de manières !) pour que celui-ci s'en aille en laissant après sa déconvenue un bonus, sous la forme d'un bouclier qui rend invincible pendant quelques secondes, d'une hache qui augmente la puissance des coups, ou d'un ressort qui permet de sauter plus haut etc. Au rayon des accessoires, le pithécanthrope occasionnel trouvera également des ballons ou un deltaplane, qui lui permettront de franchir rivières et précipices.



Le niveau de difficulté de ce jeu de plate-forme semble élevé au premier abord, mais le joueur apprend vite à reconnaître les pièges et les bonus de chaque tableau (mieux vaut par exemple rester éloigné de l'entrée des grottes car un dinosaure irascible peut toujours en cacher un autre). Et chaque partie vous entraîne toujours un peu plus loin, ce qui rend le soft très accrocheur...

A la fin de chaque niveau, Grawagars doit affronter sur le ring une bestiasse immense et provoquant le rire à coup sûr. Celui du premier niveau est une femelle tyrannosaure rondouillarde, sur les pieds de laquelle notre barbare devra s'acharner à coups de massue tandis que les bébés dinosaures en couches-culottes tenteront de défendre leur maman (un grand moment d'émotion !).

L'aspect rigolard de *Prehistorik* ne l'empêche pas pour autant de bénéficier d'une réalisation digne des jeux sur console, ainsi que d'excellentes musiques, originales (particulièrement celle du deuxième niveau) et pleines d'humour (la musique reprend quelques mesures tirées de la série des *Rocky* lorsque le héros monte sur le ring). Une bonne dose de fou rire à ne pas rater !

Disquette Titus pour Amiga. Egalement prévu pour Atari ST, PC et compatibles. **M.L.**

AFRIKA KORPS

Afrika Korps retrace les affrontements qui eurent lieu dans le désert de Libye pendant la Seconde Guerre mondiale.

Il vous offre la possibilité de choisir votre camp : l'armée allemande, représentée par l'Afrikakorps d'Erwin Rommel - le Renard du désert - et sa fameuse 5ème division légère, ou bien les forces alliées de la huitième armée britannique, dirigée par le général Bernard Law Montgomery - surnommé Monty par ses hommes. Quel que soit votre choix, c'est l'ordinateur qui se chargera de faire jouer votre adversaire...

Les programmeurs d'Impressions ont planché pendant trois ans pour créer un adversaire capable non seulement de réagir en fonction des actions du joueur, mais aussi d'élaborer ses propres stratégies d'attaque ou de défense. Le résultat se révèle impressionnant puisque même en mode débutant (le logiciel propose trois niveaux de difficulté), les premières parties se terminent presque toujours par une victoire écrasante des forces contrôlées par l'ordinateur.

A tel point que si la réalité historique correspondait à ma première partie en tant que commandant des forces alliées luttant contre les hordes de grands blonds aux yeux bleus du moustachu mégalomane de Braunau-am-Inn, ce texte serait sans doute rédigé en boche !

Le jeu est entièrement gérable à la souris (ou au clavier), et les ordres se transmettent par le biais d'une succession de menus très pratiques.

Un scrolling multidirectionnel permet de parcourir la carte rapidement, en changeant d'échelle par une simple pression sur le bouton de la souris.

En outre, les programmeurs ont eu la bonne idée de placer en haut de la carte un tableau récapitulatif qui indique les coûts des déplacements, ainsi que les bonus ou pénalités qui s'appliquent aux attaquants ou aux défenseurs, en fonction du type de terrain qu'ils occupent. Cette petite astuce épargne au joueur d'avoir à replonger sans arrêt dans le manuel puisque toutes les indications nécessaires figurent à l'écran.

La reconstitution des forces en présence a bénéficié d'un certain soin, et le logiciel propose toutes les options habituelles d'un wargame : déplacer les troupes, affecter des unités à chaque division, dégarnir certaines positions pour en renforcer d'autres, gérer les combats et ainsi de suite...

Afrika Korps demeure malgré tout cela un logiciel assez rébarbatif, dépourvu de toute fioriture (pas d'images digitalisées ni d'animations ou de sons), qui concentre toute son potentiel sur la stratégie et développe une véritable intelligence artificielle au service du général (ou futur maréchal) contrôlé par l'ordinateur. Seuls les véritables amateurs du genre sauront l'apprécier à sa juste valeur et prendront plaisir à changer le cours de l'Histoire...

Disquette Impressions pour Amiga. Egalement disponible sur ST. **M.L.**

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●
ANIMATION : ●
SON : ●

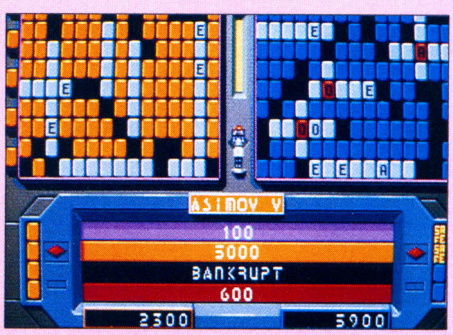
LEXI CROSS

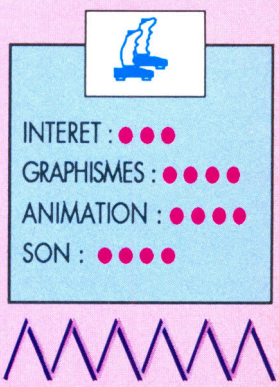
L'emballage de la boîte, avec ses lettres écrites sur des jetons, fait immanquablement penser à une sorte de scrabble ou à une grille de mots croisés. Et le dos de ladite boîte laisse à penser, avec ses textes traduits en quatre langues, que le soft l'est aussi. Mais disons-le tout de suite, il déroule dans un "angliche speakingue" beaucoup plus ardu que celui des shoot'em up !

Un robot femelle mi-chair (très sexy), mi-acier (look sado-maso) introduit les deux joueurs dans un jeu télévisé (*Des Chiffres et des Lettres* feraient figure à côté d'aimable amusement de patronage et *La Roue de la Fortune* de jeu égrotant pour personnes du troisième âge). Il s'agit, en retournant des jetons sur un grand mur, de retrouver des phrases mystérieuses. Les indices foisonnent et des bonus permettent d'entrevoir des rangées de jetons. Le jeu est mené par un animateur qui sait y faire pour stresser son petit monde et dont les plaisanteries - toujours aux dépens du joueur - se révèlent d'une intellectualité torride. Les temps de réflexion y sont réduits au minimum et la frénésie s'empare rapidement des concurrents...

Comme la plupart des produits américains sur PC, *Lexi Cross* bénéficie d'une réalisation irréprochable : VGA 256 couleurs, décors d'un réalisme époustouflant, musique entraînante (de préférence sur carte sonore), personnages parfaitement dessinés et discrètement animés. L'ambiance survoltée des émissions télévisées se trouve parfaitement restituée et le seul reproche que l'on pourrait faire à ce jeu est de ne pas avoir été francisé, ce qui limitera sa diffusion... Le manuel en français - c'est bien, mais pas suffisant !

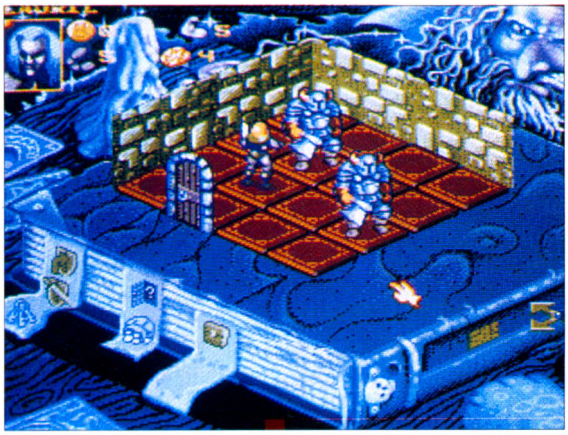
Deux disquettes Interplay 5"1/4 (ou 1 disquette 3"1/2) pour PC et compatibles. **B.J.**





INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●

HEROQUEST



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●

Recherche désespérément aventure micro servie comme sur un plateau... Rosanna au plus haut des cieux ! Enrôlez-vous, et que l'Arquette commence...

Certains d'entre vous connaissent peut-être déjà *Heroquest* sous la forme d'un jeu de plateau édité par MB, en fait une version simplifiée de l'original créé par Games Workshop, l'éditeur de superbes jeux de plateau aux règles complexes mais passionnantes - comme *Blood Bowl*, *Dark Future*, ou *Space Hulk* (malheureusement pour la plupart en anglais). Voici qu'apparaît maintenant une troisième version, destinée à nos bécanes favorites. Ce n'est pas à vrai dire la première fois qu'un jeu de plateau se trouve ainsi transformé en logiciel (cf. *Pictionary*, *Trivial Pursuit*, *Full Metal Planet* etc.), même si le résultat se révèle souvent décevant.

Mais ici la version micro demeure fidèle à l'original, tout en proposant des avantages qui lui sont propres.

Les joueurs (quatre aux maximum, participant de façon alternative) incarnent des personnages issus de la plus pure tradition du jeu de rôle (barbare, magicien, nain, elfe) et s'en vont explorer de sombres donjons, présentés salle par salle en 3-D isométrique, et comme il se doit bourrés de vermines arkhamesques.

Contrairement à ce qui se passe dans la version plateau, l'ordinateur remplit maintenant la fonction ingrate de maître de donjon (il place le décor et suscite les monstres), laissant ainsi aux joueurs le plaisir de la découverte.

Même s'il se gère entièrement au joystick (ou à la souris), *Heroquest* ne se présente pas comme un jeu d'arcade, mais comme un logiciel de stratégie : les joueurs y disposent à chaque tour d'un nombre de points tiré aux dés, qui leur permet de se déplacer et d'accomplir certaines actions (combattre, fouiller une pièce, chercher une trappe ou un trésor...) - l'ordinateur activant ensuite les créatures de cauchemar. Les équipes, en outre, peuvent parfaitement se séparer afin d'explorer le donjon dans plusieurs directions (le nain part visiter une pièce, par exemple, pendant que les autres combattent un gobelin costaud).

A la fin de chaque aventure, les personnages survivants (on peut les sauvegarder) se procurent contre quelques jaunets l'équipement et les armes, indispensables pour sortir en vainqueurs des multiples rebondissements à suivre.

Le soft propose dix scénarios plus ou moins difficiles (secourir un chevalier, s'extirper d'un labyrinthe, assassiner un méchant sorcier...) qu'il est possible d'interpréter dans l'ordre de son choix. La durée de vie du jeu devrait donc se révéler limitée, puisqu'une fois ces dix parcours effectués, l'attrait de la nouveauté disparait. Heureusement, les programmeurs ont eu la bonne idée de prévoir une option prévoyant l'emploi de nouvelles disquettes de scénarios.

Doté d'une musique agréable et de décors particulièrement soignés, *Heroquest* comporte un seul point faible : des animations pas très détaillées mais cependant rapides. Chez les habitués de l'arcade, le fait d'attendre entre chaque tour le lancement des dés (en l'occurrence une pièce) provoquera bien des pleurs et des grincements de dents, mais cela correspond au temps perdu par le joueur chargé, dans la version plateau, de fouiller la boîte à la recherche des éléments de décor à placer...

Pour le même prix, le jeu de plateau (lui aussi très soigné) offrait une multitude de petits accessoires terriblement attrayants. Le soft, quant à lui, vous permet de vous la donner tout seul et n'encombre pas la table de la salle à manger. Alors, version plateau ou micro ? A vous de choisir !

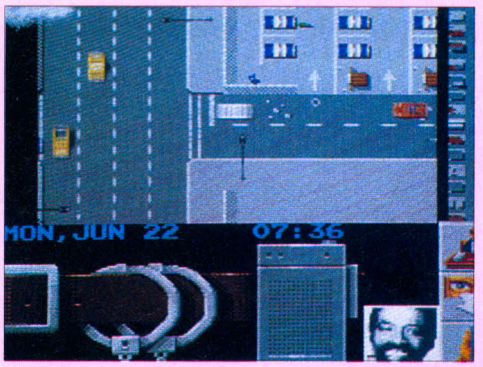
Disquette Gremlin pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST, PC et compatibles.

M.L.

JAHANGIR KHAN
WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

Rares sont les logiciels qui traitent du squash. Dommage, car ce sport, hélas peu répandu en France, fournit souvent du très grand spectacle. Rappelons quelques règles élémentaires : le jeu se pratique à deux dans une pièce rectangulaire pourvue de trois murs pleins (et d'une cloison transparente) sur lesquels est peinte une bande large de 10 à 15 cm environ. La balle ne doit pas taper au-dessous de celle-ci. Le service s'effectue en diago-

HILL STREET BLUES



Tout le monde aura compris qu'il s'agit de l'adaptation d'une série américaine que les téléspectateurs français connaissent sous le titre de *Capitaine Furillo*, ou la vie et l'œuvre d'un commissariat de quartier, celui de Hill Street. Action et bons sentiments agrémentés de situations psychologiques "grand public"... Saluons l'élégance de Krisalis d'avoir préféré une simulation au sempiternel et vulgaire jeu de tir.

Votre popularité de commissaire se retrouve en jeu... Comment satisfaire la population en maintenant au plus bas le taux de criminalité ? En gérant au mieux, à partir de votre bureau, la célèbre équipe par le biais d'icônes évocatrices, relatives au choix des agents disponibles - les neuf du feuilleton plus le commando spécial - et aux ordres qu'on leur donne : monter ou descendre de voiture, réclamer des renforts, installer des barrages, arrêter un suspect, utiliser des armes etc. Le survol du périmètre d'action - que l'on déplace à loisir - offre une vision détaillée de la situation. Une carte peut d'ailleurs être appelée pour une appréhension plus globale et la localisation de tous les agents en service.

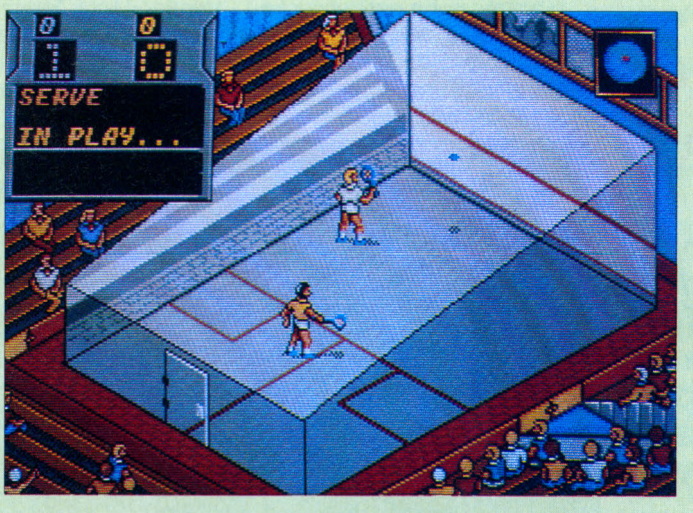
Attention ! Chaque décision doit être appropriée au type de délit et ce, dans le strict respect de la loi. Secourir les victimes au plus vite, ne pas faire un carton sur un simple voleur à la tire, raisonner paternellement un suspect afin d'éviter la casse... Bref, un travail tout en finesse comme dans la réalité (hum !...). La vie urbaine à l'activité fidèlement reproduite (on s'y amusera de la véracité d'une foule de détails), subit le cycle raccourci du jour et de la nuit. A mon humble avis, pour devenir divisionnaire, mieux vaut ne pas trop compter sur le piston...

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

Disquette Krisalis pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST.

J.-C.P.

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●
ANIMATION : ●●
SON : ●●



nale comme au tennis, mais en direction de la cloison qui fait face au joueur.

Ensuite, c'est l'éclate totale, et de tous les côtés... Il faut prendre soin de ne pas laisser rebondir la balle deux fois sur le sol. La partie se dispute au meilleur des cinq sets (chacun en 15 points - mais 9 dans le soft)... Elle commence sur un écran où apparaissent plusieurs icônes présentant le début du championnat, un match contre un adversaire, la vidéo d'un match de Jahangir Khan (le meilleur joueur de tous les temps, actuellement en plein come-back et de la fameuse dynastie du même nom - le numéro un mondial du moment s'appelant Jansher Khan) etc.

Malheureusement, on ne peut pas dire que les programmeurs se soient foulés. Dans la salle de squash, en 3-D isométrique, on ne sait jamais où va atterrir la balle et les joueurs rikiki, qui offrent éternellement le même profil, semblent souffrir d'arthrite ou de torticolis. Quant au revers - il semble dissimulé dans une option plus qu'hypothétique !

En tout cas, *Jahangir Khan* nécessitera des heures et des heures d'entraînement, ne serait-ce que pour remporter un étriqué petit set. Mieux vaut regarder confortablement la démo !

Disquette Krysalis pour ST. Egalement disponible sur Amiga, PC et compatibles.

Franck M.

LE SAMOURAI

NAGASUGITA HARU

L'information, toujours l'information ! On finit par perdre le rythme et on se dit encore comme Mishima : "Kame wa Usagi ni Oitsukuka ?" La tortue va-t-elle rattraper le lièvre ?...

Depuis que l'oncle Sam reçoit son stock mensuel de lettres d'amour, il ne sait plus où donner de la tête et - le titre le dit bien - *Le printemps était trop long*... Je me tape tout, les traductions comprises. Mais il ignore (et ça vaut mieux pour mon matricule) que je me fais copieusement aider par des Japonais bon teint. Puisqu'il n'en rame pas une, c'est de bonne guerre !

Et l'exactitude de l'information n'en souffrira absolument pas - loin de là...

NINTENDO BI NO SHUGEKI

L'attaque de la *beauté* en français. Rien de plus vrai pour ce panorama Nintendo virevoltant...

La Super Famicom n'a pas fini de nous surprendre... Ce mois-ci encore, les previews et les news surabondent. Le Maître en bave déjà, à la seule idée de vous annoncer ce qui arrive et ce qui va faire irruption sur la 16 bits.

Konami, notre petit chouchou à nous, (que dis-je notre mascotte adorée) détient dans ses tiroirs plus d'une arme secrète, histoire de pulvériser à la loyale ses principaux concurrents. Très attendu par de nombreux adeptes, **Goemon Fight** (ou *Courageux Goemon* en français), dont nous vous avions parlé dans le dernier Micro News et dans le numéro 45, se présente comme un jeu de plate-forme retraçant les mésaventures de Goemon et de son ami Ebisumaru - deux mercenaires partis délivrer la princesse Yuki à la demande expresse d'un père désemparé....

Goemon Fight

Anecdote : le personnage de Goemon est ressenti au Japon un peu comme un mythe. Voilà un voleur et un aventurier très connu qui sévissait à l'époque d'Edo (ancien Tokyo) et devint célèbre pour avoir composé des poèmes d'une grande sensibilité avant son exécution.

On en apprend décidément tous les jours !

Konami fête donc avec ce quatrième épisode (et non pas cinquième comme nous vous l'avions affirmé précédemment ; les trois autres volets étant sortis respectivement sur MSX2 et sur NES) le premier lustre d'existence du fameux Goemon dans notre passionnant univers. On prévoit sa sortie officielle pour le courant juin, et la cartouche fera 8 mégabits - console dise...

Autre jeu en prévision, **Parodius** (toujours de *Konami*), dernièrement développé sur le Sharp X68000, et dont Senseï avait fait l'éloge en souvenir du bon vieux MSX1, machine sur laquelle ce soft était apparu pour la première fois en 1988. Cette mouture reprend pratiquement toute la clique des héros de Konami, toutes machines confondues. Ainsi on retrouvera avec plaisir le charmant petit pingouin d'**Antartic Adventure** et de **Penguin Adventure** (le second épisode sur MSX1), comme le séduisant chevalier Popolon tout

Joe & Mac

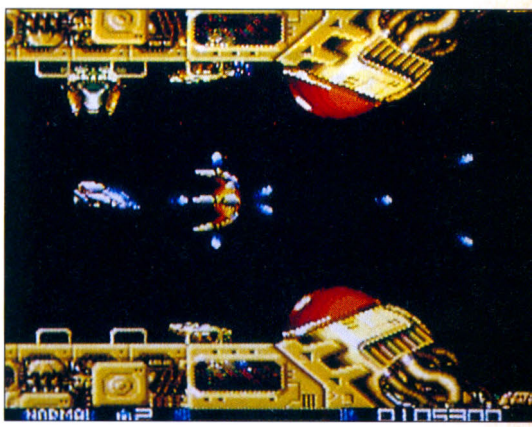
Joe & Mac

frais échappé de **Knightmare**, **The Maze of Galious** et **Shalom** (toujours sur MSX1), sans oublier la petite pieuvre - emblématique au Japon - et les vaisseaux de la saga des **Nemesis,** ou encore **Gradius**, si l'on se trouve respectivement en Europe ou au pays du Soleil-Levant.

Mais dans cette valse d'informations pour la SFX, Konami ne voyage pas en solitaire. Capcom vient de lancer un appel à ses fidèles, à propos de la conception du futur **Megaman 4**, plus communément appelé **Rockman** chez nos amis nippons. Il s'agit d'un concours dans lequel les gamins japonais pourront, en se livrant aux plaisirs de l'illustration (personnages, robots etc.), participer à l'élaboration de ce quatrième volet. Il va sans dire que chaque robot (ou personnage) envoyé dûment au géant de l'arcade devra disposer d'un tableau précis définissant ses capacités. Une étude sérieuse et approfondie opérera la sélection des dessins et projets les meilleurs, qui bénéficieront des feux de la rampe lors d'une exposition officielle !

Depuis le temps qu'il était annoncé, on se demandait quand surviendrait la date de commercialisation. Eh bien ne cherchez plus, **Super R-Type** d'Irem Corp sortira à la mi-juillet. Ce fantastique shoot'em up (que tout le monde appelait **R-Type 2**) reprend effectivement la plupart des stages signalétiques du deuxième - à cette différence près que deux autres niveaux ont été créés spécialement pour la version Super Famicom (d'où le changement de dénomination). Confrères, ne balancez donc pas aux chastes oreilles de nos chères têtes blondes - du fond de cale de votre nef des fous - n'importe quoi et surtout n'importe comment...

Le jeu en lui-même comporte quatre niveaux de difficulté (*Kids*, *Easy*, *Normal*, *Hard*), qui influent sensiblement sur le nombre des vagues d'assauts ennemies et sur les capacités de résistance de votre vaisseau. Une amélioration a été apportée à la finesse déjà importante des graphismes afin de leur redonner une nouvelle impulsion.

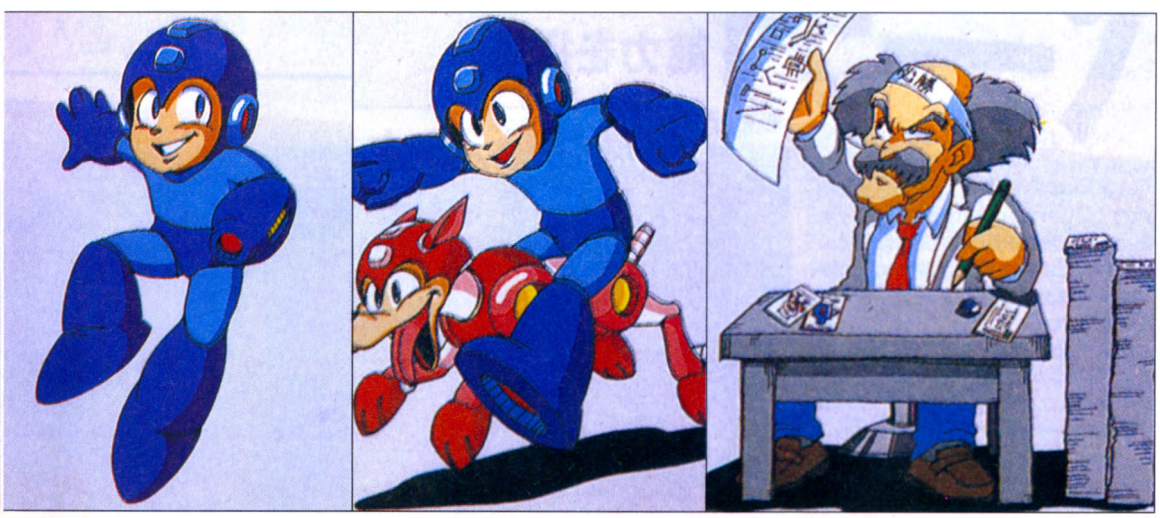


Super R-Type

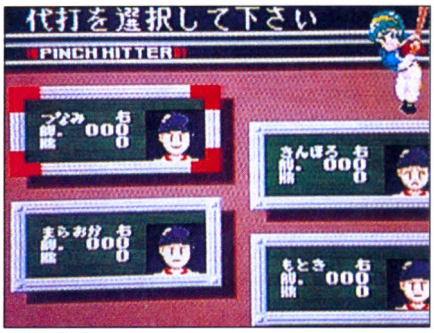
Vous en voulez encore... Pas de problème, mais attention à vos buckazoïds - ça risque de faire mal !

Voici une petite merveille de Data East, qui fait actuellement fureur sur les bornes d'arcade : **Joe & Mac**, adapté par Deco sur la SFX (**Prehistoric Adventure** en arcade ou encore **Caveman Ninja**). Il retrace la vie peu commune de deux sympathiques Néandertaliens lancés à la recherche de leurs femmes, kidnappées par une tribu impie. Typiquement de plate-forme, il se rapproche énormément de **PC Kid** (sur Nec). Bourré d'humour et doté de gags à en avaler ses cordes vocales, on y voit chaque personnage utiliser en guise d'armes des os et des haches, véritables fléaux pour les pauvres dragons et les squameux ptérodactyles.

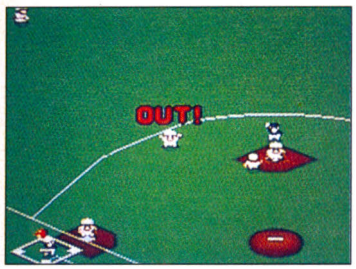
Les options, elles, se dissimulent dans des œufs que nos deux héros peuvent ramasser à tout moment. Mais le plus comique de l'histoire réside dans les mimiques de nos deux zigotos lorsqu'ils se font percuter par un animal quelconque. Admirable !



Megaman 4

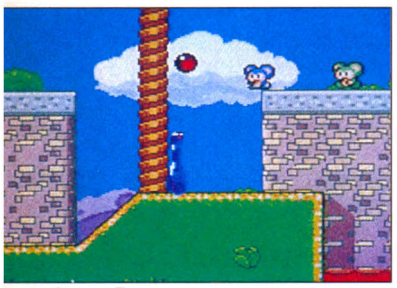


Super Stadium

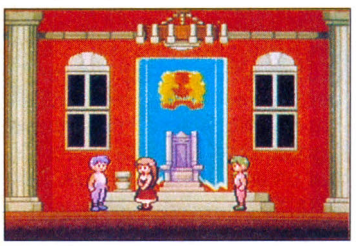


Et puis il y a **Super Stadium** (cartouche de 8 mégas) de chez Seta (et non pas Ceta), éditeur peu connu de nous, Européens parfois sectaires. C'est en fait le premier base-ball en temps réel sur SFX. La date de sortie devrait intervenir au début du mois de juin et fera de **Super Stadium** le deuxième soft de cet éditeur après **Gadleen**...

Toujours de l'aventure avec **Jerry Boy** d'Epic-Sony Record, et dont Samouraï vous avait entretenu il y a deux mois (très proche de **Super Mario World** dans le principe...). Un infâme magicien, désireux de prendre possession du royaume de Jerry, transforme celui-ci en une boule de gélatine indéfinissable. Mais contrairement à ses prévisions Jerry, à l'aise dans son nouveau corps doté de capacités étran-



Jerry Boy



ges, va combattre avec succès contre la crapule ensorceleuse et reprendre son bien. A noter que notre héros peut, dans son inhabituelle condition, se mouvoir à loisir au sein d'endroits généralement inaccessibles à l'être humain. Grimpant aux murs, s'étirant à volonté et balançant tout objet trouvé à la figure de l'ennemi, arrivera-t-il à triompher ? Réponse le mois prochain...

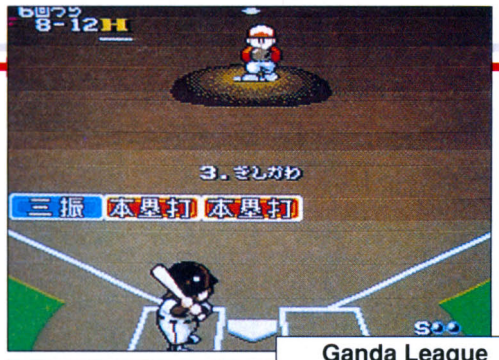
Tibimaruko Chan (*Chibimaruko Chan* en japonais) d'Epoc, devrait, lui, sortir au mois de septembre... Projetée par mégarde dans un monde parallèle, la petite écolière Chibimaruko devra retrouver un talisman qui lui permettra de retrouver le chemin de sa classe. Tiré d'une bande dessinée qui fait actuellement recette au Japon, ce soft regorge d'idées nouvelles et

Tibimaruko Chan

en fera rigoler plus d'un !

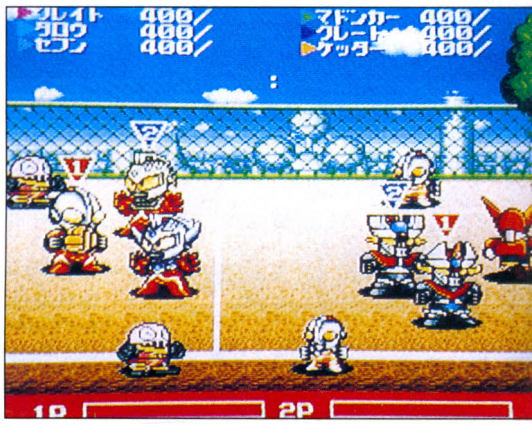
On poursuit en plongeant dans la simulation pure et dure avec **Gundam F 91** (ou plus exactement **Guerrier Gandam F 91**) de Bandai (l'auteur d'**Ultraman**, disponible en France actuellement). Vous y pilotez un chasseur capable à tout instant de se métamorphoser en un superbe robot de combat hyperéquipé (un peu comme dans la série *Robotech*).

Le sport lui non plus n'a pas été oublié avec l'arrivée de **Ganda League - Baseball**



Ganda League

Professionnal (et non pas *Gamba* comme l'annoncent certains), d'Epic-Sony Record. Voilà un base-ball quelque peu caricatural, puisque des personnages hauts comme trois pommes s'y entrebattent à la manière de deux équipes de collège rivales, pour les beaux yeux de superbes donzelles. Les animations - délirantes -



Great Douchball

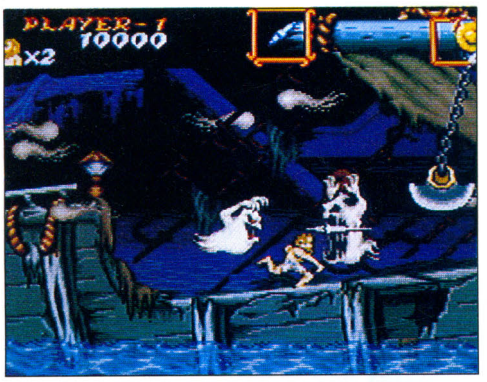
Super Professional Baseball

font incontestablement penser à celles de **League Bowling,** sur NEO-GEO. On peut choisir le type de stade, déterminer la nature des membres de son équipe et surtout contempler, en fonction des états d'âme des joueurs, des grimaces exprimant le bonheur, le dépit, la colère ou la tristesse. Cette superbe cartouche fait 8 mégas et sortira le 17 juillet.

On vous gâte : songez que plus de quarante titres sont attendus d'ici à la fin de décembre.

NEC YOROKOBI NO KOTO

Arthur's Quest



Arthur's Quest

Aux mois de juin et de juillet, il y aura : **Super Professional Baseball**, de Jaleco (cartouche 4 mégas) ; **Zelda 3**, de Nintendo - troisième volet de la série (cartouche 8 mégas ; **Super R-Type** d'Irem (cartouche 8 mégas) ; **SD Great Douchball**, de Banpresto,

The Little Siren

une simulation de balle au prisonnier parodique (cartouche 8 mégas) et enfin **Pro Football** d'Imagina, premier jeu de foot où il sera effectivement possible de jouer à deux (une cartouche 4 mégas).

Au mois d'août - ne vous bousculez pas -, il y en aura pour tout le monde... Vous pourrez vous délecter devant **Finale Fantasy 4**, de Square (cartouche 8 mégas).

Les textes seront malheureusement une fois de plus en jap mais que voulez-vous, c'est la vie...

Petite note :

Signalons aux fans de Capcom la sortie pour juillet d'**Area 88** (plus connu sous le nom d'**U.N. Squadron**) et d'**Arthur's Quest** (ou **Ghouls'n' Ghosts 3**) pour le mois d'août. Attendez-vous à quelque chose de monstrueux dans ce troisième volet des aventures du chevalier Arthur, les quelques photos que nous avons admirées en Angleterre nous le laissent supposer... Il nous faudra patienter jusqu'à cet été pour en apprécier les animations.

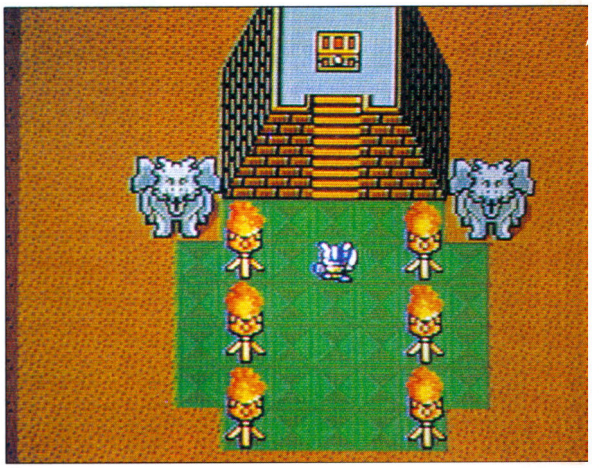
Toujours chez le colosse capcomien nous aurons droit (ô délices extrêmes !) à **The Little Siren** (titre provisoire), jeu tiré du dernier Walt Disney. Sortie le 19 juillet... Alors ça gaze ? Pensez un peu au si joli minois de la petite Anne quand elle pousse la chansonnette ad hoc...

La harpe de joie...
Avec les jeux annoncés, c'est en virtuoses confirmés que vous jouerez de votre console !

Elle n'a vraiment pas fini de nous étonner, la petite console grise... La quantité de softs disponibles ne cesse de croître sur le marché et bientôt la Nec bénéficiera à elle seule d'autant de softs que la Famicom (la Nes au Japon). Mais enchaînons, enchaînons, Senseï a tant de choses à vous dire... Nos lecteurs assidus n'en reviendront pas.

En mai, vous pourrez vous la donner devant le sympathique **Pomping World**, d'Hudson Soft - plus connu sous le nom de **Pang** en France. Le principe en est extrêmement simple : vous incarnez un vaillant explorateur, qui pour passer au niveau suivant, doit détruire des sphères se démultipliant au fur et à mesure que vous leur tirez dessus. Différents types d'armes pourront être utilisés par le joueur et lui faciliteront plus ou moins le travail. Il devrait, si tout va bien, sortir le 31 mai en CD-ROM.

Avec **Monbit** d'Hudson Soft (en CD-ROM), l'aventure frappe à votre porte. On vous y conte la légende d'un jeune prince qui a adopté et apprivoisé un dragon dès sa sortie de l'œuf. Régnant sur un royaume, le jouvenceau se



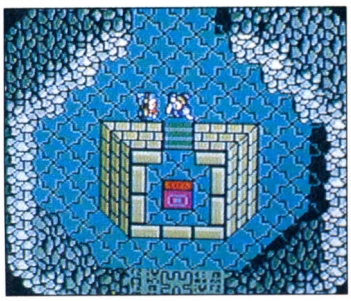
voit dans l'obligation (accompagné de son cracheur de feu) d'aller libérer plusieurs contrées tombées sous le joug de vilains pas beaux - et biscornus de surcroît. Toutes sortes de monstres leur couperont les cheveux en quatre dans cette périlleuse aventure (qu'il s'agisse d'énormes champignons ou de scarabées en armure, voire de gastéropodes gigantesques, la lutte sera dure !).

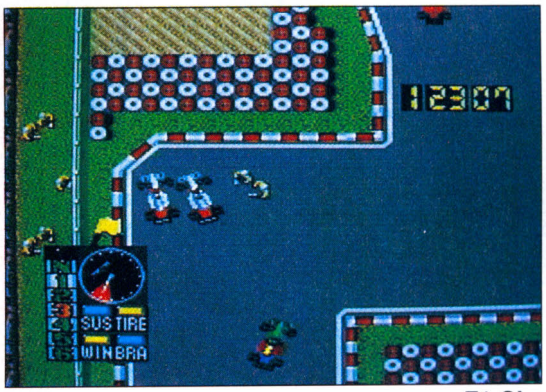
Pomping World

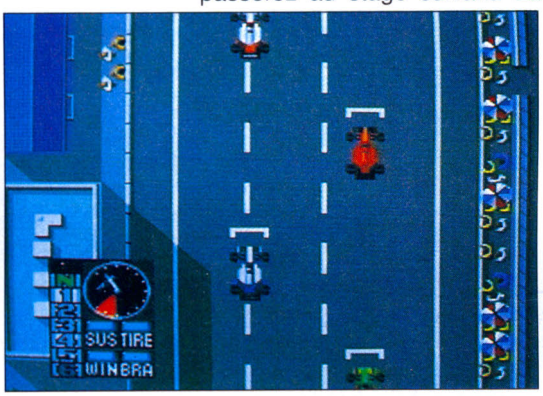
Pomping World

Même si le jeu comporte beaucoup de textes et de messages en japonais, la difficulté devrait pouvoir se surmonter. Vous pourrez y dialoguer avec la plupart des personnages rencontrés et comme dans tout bon soft sur CD qui se respecte, des phases animées interviendront entre chaque monde pour votre

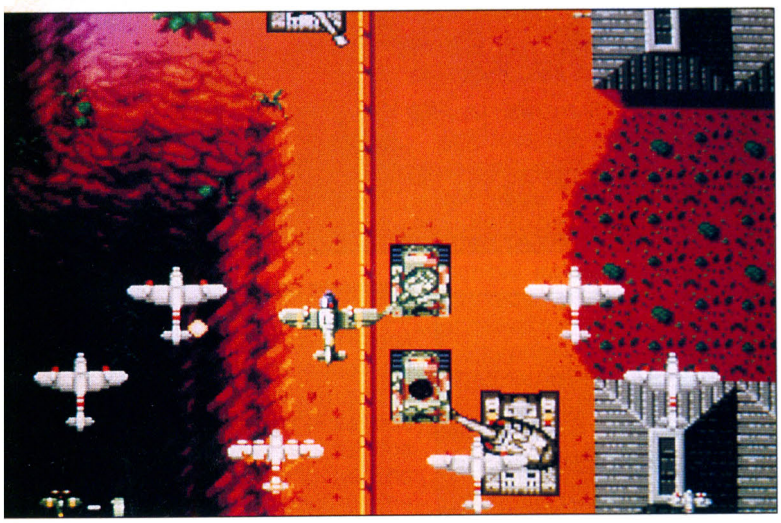
Monbit



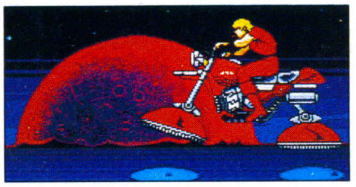




F1 Circus '91,



Super Hurricane



Cobra 2

plus grand plaisir. Date de commercialisation : le 30 août. Patience !

F1 Circus '91, de Nihon Bussan (rien d'autre que la suite de **F1 Circus** (tiens, on ne s'en serait pas douté) reprend dans l'ensemble les mêmes options et les mêmes paramètres. On y remarque de nouveaux circuits et une option deux joueurs, à la différence de ce qui existait chez son prédécesseur. La convivialité reste la même et les sensations de vitesse se révèlent tout aussi impressionnantes - et chose étonnante pour un jeu de cette qualité, la carte ne fait que deux mégas ! Mais comme vous le savez, la quantité ne fait pas la qualité - thématique du truisme ! Restez calme et pas d'impatience, ça sort en juillet.

Pourquoi vous faire languir avec ces news si alléchantes ? Parce que l'oncle Sam, que vous connaissez maintenant depuis un sacré bout de temps, ne peut pas s'empêcher de vivre à l'heure japonaise. Agir autrement pour lui, ce serait renier son pays d'origine et l'honneur des samouraïs...

Super Hurricane (ou **Super Daisenpu** en nippon), de Nec Avenue/ Toaplan n'est autre que la nouvelle version de **Hurricane** - mais cette fois en CD-ROM -, musiques obligent. La précédente laissait d'ailleurs quelque peu à désirer sur le plan sonore... Le soft réutilise pratiquement tous les anciens stages avec quelques améliorations notables sur le plan de la maniabilité, qui péchait un petit peu. Une valeur musicale de haute lignée (tout à fait en rapport avec le CD) et des animations dignes des meilleurs dessins animés ne manqueront pas de vous étonner lorsque vous passerez au stage suivant. La commercialisation est prévue pour le mois de juin. Et une news de plus pour cet été d'enfer !

Final Soldier (de Hudson Soft) que tout le monde attendait sans retenue, pointe enfin son nez ; il devrait être disponible si tout va bien à partir du 5 juillet dans les discounts et les magasins au Japon, ainsi qu'à Hong-Kong. Rappelons qu'il s'agit de la suite de **Super Star Soldier** - du même éditeur -, qui lui-même était le second épisode de ce que l'on pourrait appeler la saga **Gunhed**, le premier (on respire...) chef-d'œuvre en matière de shoot'em up. Avis aux amateurs...

Autre titre à venir courant juin en CD-ROM: **Space Adventure/ Cobra 2**, de Hudson Soft. Une fois encore, on retrouve l'un des premiers tombeurs de ces dames à devenir célèbres en France - le justicier Cobra. Souvenez-vous, il y a quelques années, de la sortie du dessin animé ! Deuxième épisode en CD pour la console Nec, il comporterait semble-t-il des phases d'arcade, ce qui n'était pas le cas du premier, qui tirait dans la catégorie des jeux de rôle injouables (because tout causait en japonais - pauvres de nous...). Manque de pot, il faudra compter encore sur quelques explicatures dans cette langue si belle et ô combien complexe. Il a d'ailleurs peu de chances de se voir importé en France - du fait de ses nipponeries chroniques.

Des shoot'em up, il y en a à la pelle, tant et si bien qu'on ne sait plus vraiment quoi jacter sinon : "Boum, pan ! J't'ai eu, empaffé !"

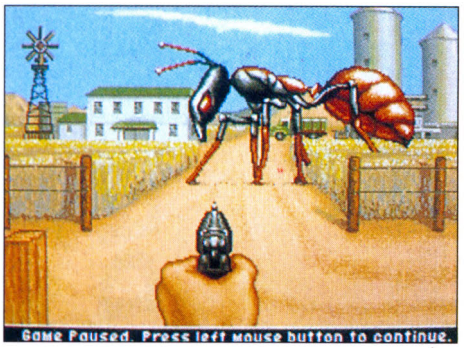
Ah que ça devient lassant et monotone au possible, mon PPD !

Alors vous n'imaginez pas la surprise qu'on peut avoir lorsqu'on tombe sur un soft de ce genre, sortant de l'ordinaire: **Coryoon**, de Naxat Soft, qui se présente comme un jeu de tir à scrolling horizontal. Vous n'y pilotez pas le traditionnel vaisseau ou chasseur de combat, mais vous changez en petit dragon ailé. Doté de pouvoirs (et non d'options puis-

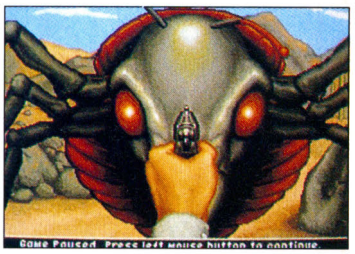
Coryoon

ce fantastique jeu de stratégie créé par Cinemaware Corp sur Amiga. Eh bien il sera disponible sur Nec dans le courant août. C'est Victor Musical Industries Inc. qui s'occupe de l'adaptation du soft, qui bénéficiera du CD comme support. Cela laisse présager un éventail important de potentialités et quantité de configurations stratégiques.

Sorcerian, édité par Falcom et adapté également par Victor Musical Industries sur Nec, conte les étranges aventures d'un jeune chevalier parti en quête du Livre Magique du Mont Sacré, dans le but d'obtenir les pouvoirs qui lui confèreront l'invincibilité. Tout ça pour foutre en l'air un terrible démon qui séquestre sa dulcinée. Encore une histoire d'amour pour deux jeunes amants au cœur pur...Dites donc, Maître, vous commencez à sucrer les phrases ? Ca ne va pas ! Vous n'allez pas me dire que cette histoire inspire



It Came from the Desert



qu'on a affaire à un être vivant), vous pourrez au travers de décors préhistoriques affronter toutes sortes de monstres et d'animaux légendaires. A chaque fin de niveau antédiluvien un gros moche pas beau salive à l'idée de vous livrer un terrible combat... Ça sort au mois d'août sur une carte de quatre mégas.

Lords of the Rising Sun... Vous vous rappelez bien entendu

Imaginez de petites nanas tout de rose vêtues, arborant de magnifiques oreilles de léporidé, et du genre de celles qui sévissent dans les lieux de prédilection des vieux pervers pépères ! Des Bunnies craquantes à souhait, qui vous relèvent le Yang en moins de temps qu'il n'en faut à Momo-San pour s'accroupir au moment de la cérémonie du thé. Bref ces superbes poupées, telles des statues d'albâtre se dressant dans les jardins de l'Olympe, espèrent après vous dans **Mah-Jong Party**, édité par Nihon Bussan (créateur de **F1-Circus**, je le rappelle). Quoi de plus amusant que de jouer aux dominos japonais contre une jeune femme

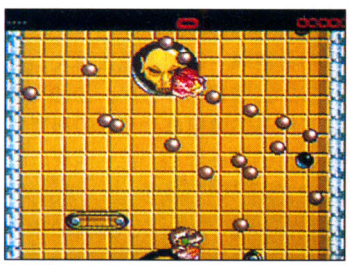
Lords of the Rising Sun

Mah-Jong Party

(date de sortie le 13 juillet) ; **Balistics** (carte 4 mégas), de Psyglase, adapté par Victor Musical Industries (date de sortie courant juillet) ; **Starship of Gomola** (carte 4 mégas) d'UPL devrait sortir pour la rentrée... Vous vous rappelez de **Gomola Speed** d'UPL ? C'est encore un shoot'em up mais cette fois il s'agit purement du vaisseau.

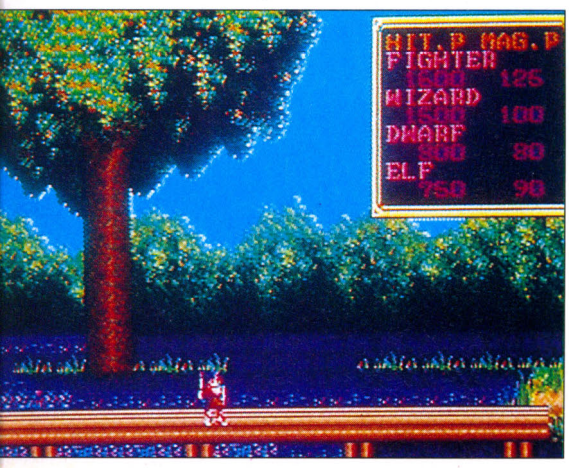
Puis **Tatsujin** (carte 4 mégas) de Taito, sorti il y a un an déjà sur

Balistics



des larmes de crocodile à votre vieux cœur pourri par la plus vile débauche !

A chaque numéro, dès qu'il y a une histoire triste, le San se met à pleurer comme une fontaine Wallace. Mais rassurez-vous : avec le soft que je vais lui présenter maintenant, il va retrouver le sourire en moins de deux...



Sorcerian

vêtue de sa (presque) seule pudeur... Imaginez Sophie Duez ou Olivia Brunaux dans cette tenue et vous verrez de quoi je parle. Même le San ne m'écoute plus... Enfin pour les accros de bijoux charnels, le soft sort dans le courant de cet été en CD-ROM, mais ne bénéficiera pas comme certains d'une option en anglais. Le malheur des uns fait le bonheur des autres...

Mais le tango des nouveautés poursuit son déferlement chaloupé : **It Came from the Desert** (CD) de Cinemaware, adapté par Victor Musical Industries ; **Burai** (CD), de Ribahill Soft

la Mega Drive. **Forgotten Worlds** (carte 4 mégas) de Nec Avenue (date non communiquée). Et toujours dans les séries de longue haleine chez Victor vont arriver : **TV Sport Baseball**, **TV Sport Hockey** et **TV Sport Basketball**...

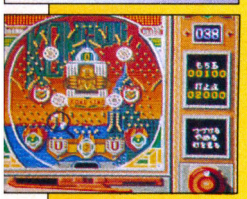
1941 (carte 6 mégas) de Hudson Soft est un des rares jeux destinés spécifiquement à la Super Grafx. Et enfin **Bonanza Bros** (CD) de Nec Avenue (plus connu sous le nom de **Bonanza Brother's** sur Mega Drive).

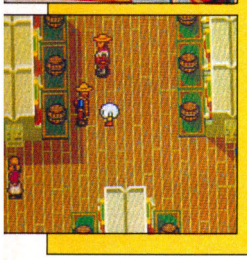
Voilà un petit clin d'œil humoristique à mes chers confrères, pour leur prouver (si besoin était), par l'intermédiaire de ce sobre mais judicieux paragraphe, que

faire étalage d'un savoir aléatoire et établir un planning des softs à venir, le tout sans le moindre effort, est à la portée de tout le monde !

LES JOYSTICKS SE DÉCHAÎNENT

Les Japonais ne savent plus quoi inventer en matière de joysticks ou de joypads, ils le prouvent d'ailleurs en distribuant un nouveau joypad pour les consoles Nec. Quand on le regarde de plus près, on se demande si on a effectivement affaire à un joypad ou à une radio-commande. Faire la différence au premier abord relève de l'exploit... Enfin, il semblerait que cette manette dispose des boutons habituels, plus une espèce de gâchette destinée à des jeux de cible. C'est vendu avec le soft **Pachiokun**.





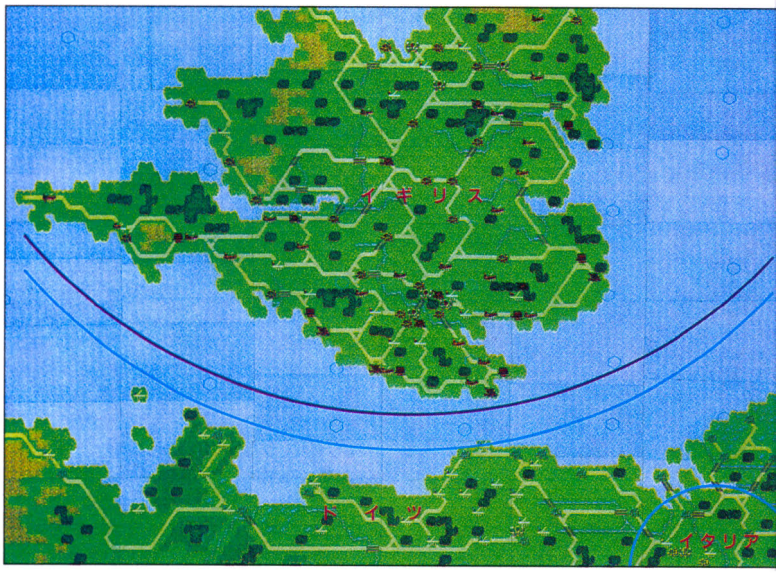
Sodipeng : un cadeau pour l'été

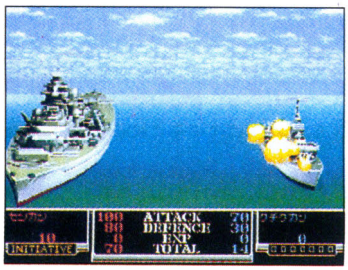
Apprenez pour votre gouverne que la console Super Grafx passe désormais à 1490 F (toujours avec un jeu) au lieu de 1 990 F - soit une baisse de 25 % . Cette chute du prix est due au travail acharné que fournit Sodipeng et au nombre croissant de consoles vendues. Qu'on se le dise !

SEGA MEGA DRIVE

EIREI NO KOE

***Les voix des morts héroïques* ! Hommes vaillants à l'idéal courageux et arpenteurs de l'humus nippon sur lequel, autrefois, s'affrontaient glorieusement les samouraïs - tels des titans dans le château de Kumamoto -, voici ce qu'il vous faut pour étancher votre soif de news alchimiques et satisfaire en même temps à la pratique de Kodo.**





Advanced Strategies

Ouvrez bien vos yeux ! La race des mégalomanes conquérants n'est pas près de s'éteindre... Pendant la Seconde Guerre mondiale, Hitler se lança dans une vaste entreprise de domination du monde - avec les résultats que l'on sait. A vous de jouer les stratèges et de changer le cours de l'Histoire. Car le déroulement des plus grandes batailles peut être modifié.

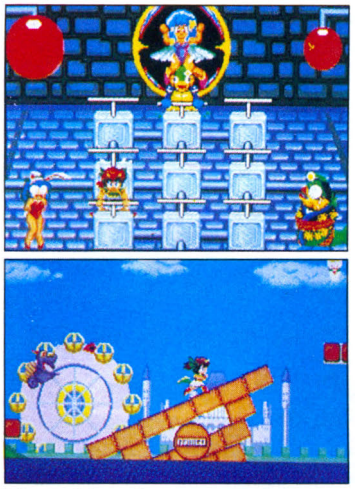
Advanced Daisenryaku, de la gamme "**Advanced Strategies**" de System Soft se présente comme le plus grand jeu de stratégie jamais conçu sur la Mega Drive. Plus de quarante cartes représentant les sites stratégiques les plus convoités lors de la dernière guerre, ont été réalisées pour offrir au joueur toute latitude d'évoluer en connaissance de cause. De plus, de nombreux paramètres permettent de modifier la composition des armées, leur puissance de feu, d'augmenter ou de diminuer la durée des affrontements. Et le joueur peut aussi commencer une partie avec des armées prédéfinies. Plusieurs phases se trouvent accessibles en fonction du type de conflit (aérien, terrestre ou naval). Vous pourrez influer sur les batailles en jouant sur la météorologie, en modifiant les climats des contrées (décider si la bataille a lieu l'hiver ou l'été) etc.

Seul problème : la notice. Comme c'est entièrement en japonais (qui l'eût cru ?), les amateurs du genre auront - à en croire nos honorables et respectueux petits doigts - du pain sur la planche avant de pouvoir maîtriser la chose parfaitement. Date de sortie : le 31 mai sur une cartouche 8 mégas.

A vos marques, prêts, chargez !

De la grosse Bertha au charmant petit Cupidon, il n'y a qu'un pas : la micro. Et du mignon tout plein, style **Mario Bros** ou **Wonderboy**... Voici donc **Marvel Land**

Marvel Land



Marvel Land

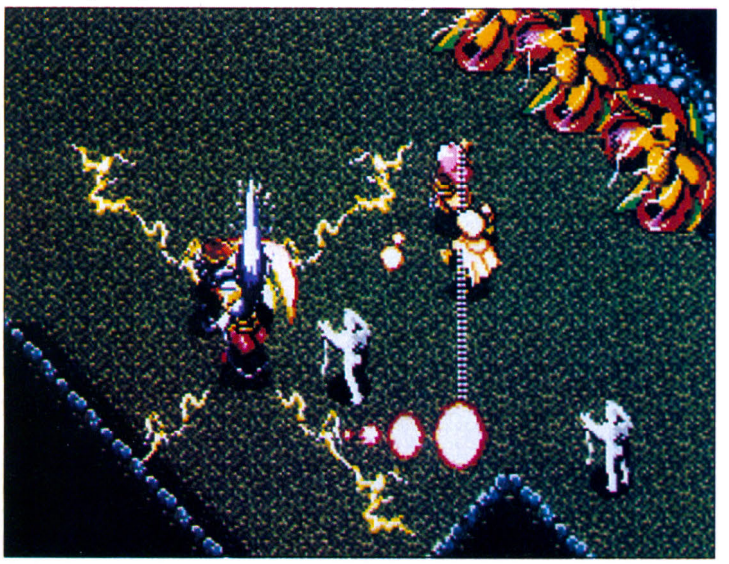
Land, de Namcot. Tout se passe dans le monde magique de Marvel, une espèce de parc d'attraction géant peuplé d'elfes ! Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes jusqu'au jour où la reine Suanaka se fait enlever par un horrible loup-garou. Comble de malheur, si on ne la délivre pas dans les délais les plus brefs, le monde enchanté se retrouvera plongé dans les abîmes du Mal. Unique espoir : Paco, un jeune prince mi-homme, mi-dragon qui aura pour tâche de la libérer ! Diaboliquement réussi, ce petit jeu de plate-forme vous entraînera de manèges en Grand Huit. Dans ces lieux magiques regorgeant de fabuleux trésors, que de pièges terribles ! Ravissant à souhait et digne de **Super Mario World**, **Marvel Land** devrait - à en croire les dires de Sam Micro - remporter un succès tout aussi considérable que celui de **Sonic**.

Alors fils de la Terre, enfouis ton esprit dans la sagesse séculaire des myriades prévisionnelles... jusqu'en juin sur une cartouche 8 mégas.

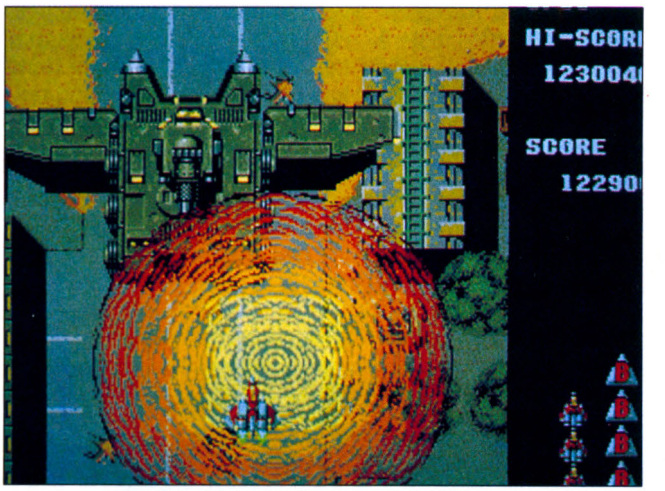
Ca y est, la soupape a sauté : il se prend pour Bouddha ! Dingue ce qu'il peut déjanter quand il s'y met... Nipponomane sénile, honorable gâteux décavé...

Toujours dans le fantastique et le merveilleux, type *Songe d'une nuit d'été*, vous combattrez chevaliers et magiciens, monstres et démons dans **Axe Odyssey**, de Wolf Team. Il s'agit d'un beat'em up en fausse 3-D, dont le principe brille par la simplicité : à travers huit stages, le joueur (en choisissant un personnage parmi les quatre existants - un mage, une amazone, un guerrier et une prêtresse) doit dégager ni plus ni moins les labyrinthes des monstres et autres saloperies de bestiasses qui y traînent leur mélancolie, afin de passer au niveau suivant. Chacun des héros dispose de quatre niveaux de force et peut en sélectionner un à tout moment, en fonction de ses besoins. Mais ne vous y méprenez pas, il s'agit quand même d'un jeu d'action/rôle demandant patience et réflexion. Pour les impatients, le soft sort le 14 juin sur une cartouche de 8 mégas.

Arcus Odyssey



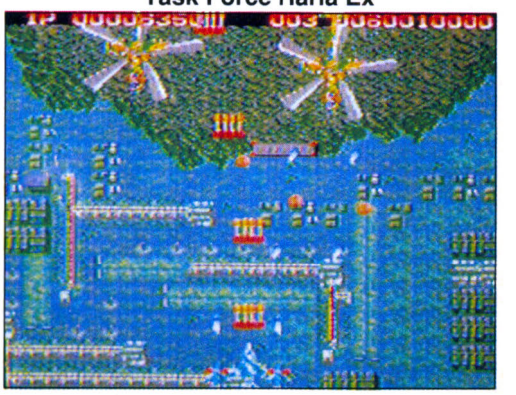
Une autre nouveauté, **Raiden Densetsu** (de Micronet). Bien qu'il soit encore en développement, ce shoot'em up à scrolling vertical se rapproche assez fortement de **Super Star Soldier** sur Nec. Espérons quand même que les programmeurs daigneront soigner les musiques car ce côté-là a toujours constitué le point faible de Micronet. Quoi qu'il en soit, le jeu devrait débouler courant juin sur une cartouche 8 mégas.



Raiden Densetsu

Toujours dans la gamme des shoot'em up, voici **Task Force Haria Ex**. Une fois encore, vous

Task Force Haria Ex

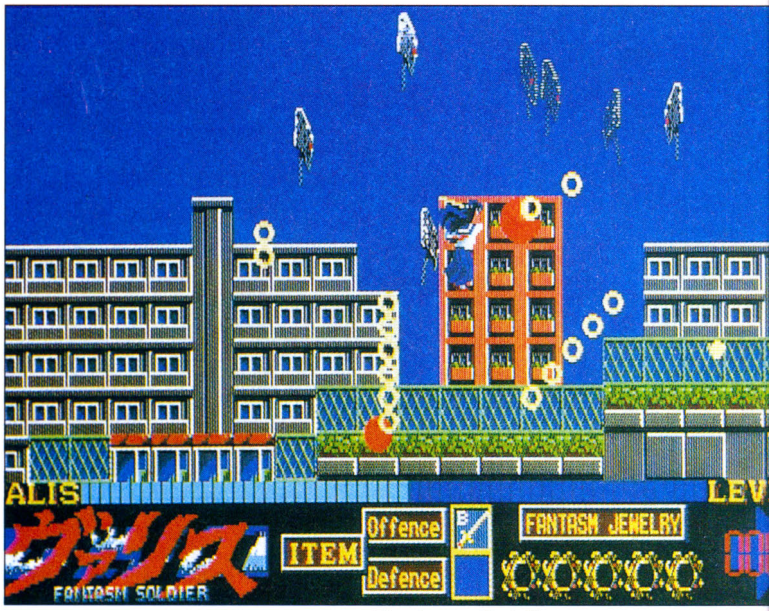


vous trouvez aux commandes d'un hélicoptère hypersophistiqué, doté d'un armement à faire pâlir le *Predator*. Bien que l'éditeur ne soit pas l'un des plus connus (Toreko), gageons tout de même - à bien regarder les photos - que le soft se révélera plutôt intéressant (mais seul l'avenir nous le dira). Pas d'impatience humbles lecteurs, c'est pour la rentrée.

Et encore une adaptation de **Gomola Speed**, le petit robot à l'allure si sympathique et pourtant destructeur, dont nous avons déjà parlé plus haut. UPL vient d'en concevoir une suite - on y a affaire cette fois à un vaisseau et non plus à un robot. Mais qu'importe, dans **Starship of Gomola**, vous trônez aux commandes du chasseur que pilote le célèbre tas de ferraille et comme dans tout bon shoot'em up qui se respecte, flinguer tout ce qui bouge constitue un devoir quasi national. L'oncle Sam continue à y jouer dans ses rêves, ces rêves qui deviendront troublante réalité courant juin.

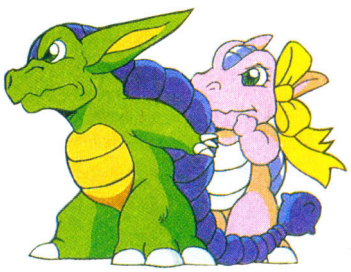
Gomola Speed

Mes confrères et moi vous parlons depuis trois mois d'**Alisia Dragon** (Game Atsu)... Force est d'admettre que le peu d'informations dont nous bénéficiions (ça continue d'ailleurs) ne nous permettait pas - malgré de multiples recherches dans les magazines japonais spécialisés - d'en parler exhaustivement. Outre l'action/fantaisie qui règne dans le jeu, des innovations nombreuses le rendent encore plus attrayant. Par exemple, l'héroïne peut à tout moment faire apparaître différentes créatures monstrueuses pour l'aider dans sa tâche, ainsi que des objets de toute nature etc. Hélas, la date de sortie reste dans l'indétermination la plus profonde !

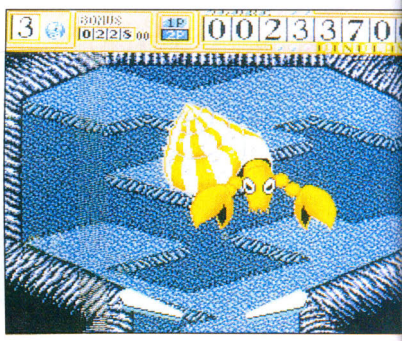


Fantasm Soldier

Le nom de **Valis** met maintenant la puce à l'oreille de tous, que ce soit sur Nec ou sur Mega Drive, qu'il s'agisse du premier épisode ou du troisième... on connaît !

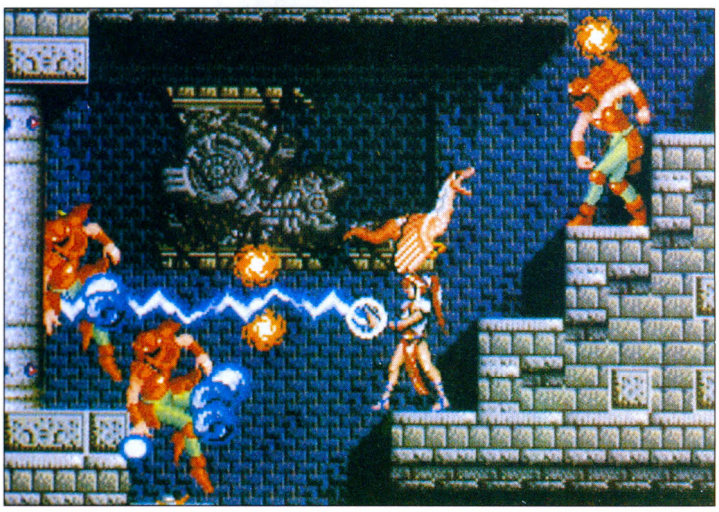


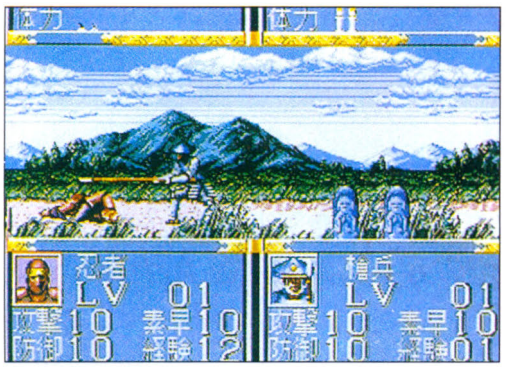
Mais ce que de nombreuses personnes ignorent, c'est que le tout premier soft à mettre en scène la jeune héroïne de **Valis** était **Fantasm Soldier**, qui vit le jour en 1986 sur MSX1. Et il aura fallu cinq ans avant que Telenet (ou autrement Reno) daigne l'adapter sur console. Aujourd'hui c'est fait, **Fantasm Soldier** reprend donc le thème onirique de ses prédécesseurs et de leurs séquelles, et devrait se manifester vers le mois de septembre sur



Dino Land

Alisia Dragon





Ninja Buraidensetsu

juillet vous aurez droit à **Ninja Buraidensetsu** (de Sega) un wargame se déroulant à l'époque des samouraïs, qui découperont en rondelles des mercenaires et des assassins ninjas.

On a entamé avec de la simulation et on finira de la même manière. **Master of Monsters**, de Toshiba/EMI, bien que peu novateur dans le principe, met en scène de fabuleux guerriers (monstres et dragons) qui devront s'affronter au corps à corps, armés ou à mains nues selon les situations et les cas pour se fader l'Ultime Pouvoir. Chaque joueur (possibilité de se friter interminablement la tronche à deux !) peut définir un certain nombre de paramètres (en matière de magie, de puissance des armes ainsi que de potions) - en fonction de ses besoins et en tenant compte du type d'aversaire qu'il aura devant lui. La difficulté augmentant bien évidemment s'il s'agit d'un autre joueur ou de la console.

C'est beau, c'est fort et ça sort courant juillet !

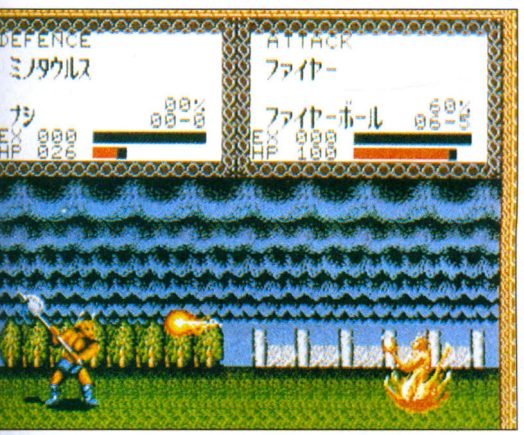
Samouraï Micro

une cartouche 8 mégas. Les personnages se sont amenuisés et on passera d'un scrolling horizontal (ou vertical) à sens unique à un scrolling multidirectionnel...

Enfin, pour conclure, voici **Dino Land** (de Wolf Team), une espèce de flipper très proche de **Devil Crush**, et prévu pour le mois de juin.

Signalons aussi qu'au mois de

Master of Monsters



PARESSEUX ET INFANTILES AMERLAUDS

Les Américains sont de grands enfants : la preuve ce multiport cartouche (système Megaplay) qui permet de connecter à la console pas moins de 10 cartouches simultanément afin d'éviter une perpétuelle manipulation (une espèce de jukebox vidéo, en somme). Mais en fait ça n'apporte rien de bien convaincant, si ce n'est peut-être d'éviter l'usure du port cartouche de la console. Evidemment, les feignants y trouveront leur compte - et les frimeurs aussi... A noter l'existence du même périphérique pour la console Nintendo NES.

KOMM, BASTON DE JOIE, SUR LA FAMI !

Pauvres Européens de nous... Il va falloir patienter près de deux ans avant de pouvoir tâter de la Super Famicom en import officiel (remarquez, dans leur propre pays, les Nippons avaient bien attendu deux ans aussi...). Alors seuls les quelques heureux possesseurs de consoles venues de l'import parallèle vont avoir la chance de tripoter le premier joystick qui lui est destiné...

Turbo King

Plus gros, plus dément (hormis le *Power Console* pour la Super Grafx), on n'a jamais vu... Il s'agit d'un joy de conception Hal Laboratory - le **JB King** - reprenant les caractéristiques des joypads fournis avec la console, à la seule différence que lui dispose d'options comme le tir automatique (possibilité de prérégler la fréquence de tir de chacun des boutons, ainsi que de définir quel bouton doit disposer dudit tir ; de la faculté d'orienter le plateau où se trouvent les quatre principaux boutons - rouge, vert, bleu, jaune ou A, B, X et Y). Dans le cas de cette dernière, il s'agit davantage d'une question d'habitude car les fonctions évoluent pour chaque jeu, de même que les boutons.

Quant au *Left* et au *Right*, ils disposent de leur propre curseur de réglage et se trouvent de ce fait complètement indépendants. Reste à la place du traditionnel curseur de direction un superbe bâton de joie (pas le cas de tous), qui vous offrira tous les plaisirs que procure la manipulation d'un manche sur la Nintendo 16 bits ! Prix constaté au Japon : 8 900 yens - 340 F (disponible au mois de juillet).

Toujours de Hal Laboratory (ils n'ont pas fini de nous étonner) existe aussi le **Turbo King** (2 800 yens - soit 120 F au Japon !). Ce petit appareil procure au joypad un tir automatique se déclenchant sur

JB King

n'importe quel bouton. Le système brille par la simplicité, il suffit de connecter la bête de joy au *Turbo King*. Une fois l'opération effectuée, le joueur peut à son gré sélectionner le curseur de couleur correspondant au bouton choisi et de cette manière régler la fréquence grâce au cadenceur.

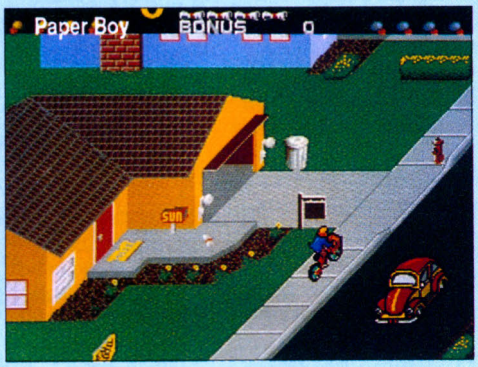
Cela se révèle uniquement valable pour les détenteurs des manettes fournies avec la console. Avis aux joypadmenfous !

RUBRIQUE A VRAC

Tout ou rien, à vous de choisir !

A quoi sert celle nouvelle rubrique ?

A deviser au coin du feu, parler de tout et de rien, sans ordre précis et en donnant carte blanche à l'échappée belle... Sans forfanterie, sans appétit déraisonnable - sans volonté forcenée du scoop, tournant trop souvent hélas à la désinformation. Dans ce pêle-mêle de bon aloi, trouvez votre bonheur... Méfiez-vous des parapluies aguicheurs que plantent à chaque coin de rue les camelots de la presse micro-informatique : les lacets qu'ils vous proposent vous étrangleront à la manière des assassins Thugs. Lisez-nous, ça ne vous engage à rien ; on vous propose et vous disposez en connaissance de cause. That's begin !



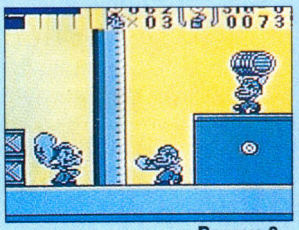
DU TOUT AU TOUT...

Tout de suite dans le vif du sujet ! Motive Time, qui depuis quelques mois développe sur console, nous fait cadeau aujourd'hui de trois nouveautés sur trois supports différents.

Voici pour commencer **Space Ace** sur la Nintendo 8 bits (ou la Nes si vous préférez). Cette nouvelle conversion, quoique totalement différente dans le principe des versions 16 bits sur ST et Amiga (il ne s'agit pas cette fois de dessins animés interactifs), retrace pourtant les mêmes périples du beau et ténébreux aventurier - aux prises avec l'infâme pirate de l'espace qui lui a ravi sa baby doll... Il s'agit d'un jeu de plate-forme, où notre héros spatial joue les Indiana Jones du futur. Après **Dragon's Lair**, **Space Ace** devrait, à en croire les photos et les informations fournies gracieusement (?) par l'éditeur, cartonner un max !

Mais Motive Time, c'est aussi la Mega Drive et qui dit 16 bits dit mouvement perpétuel. Avec **Paper Boy**, les doux dingues de ce vieux jeu d'arcade retrouveront tout le plaisir d'il n'y a guère. Nous devons ce nouveau soft à l'étroite collaboration entre Tengen et l'éditeur anglais - gageons qu'il y aura encore plus d'accords de ce type, à l'avenir, entre Européens et Japonais.

Talos c'est avant tout - ô chiffre faramineux - 250 salles à explorer au gré d'une aventure hantée par un étrange personnage dont la ressemblance flagrante avec l'innommable monstre de Frankenstein ferait pâmer d'envie Pascal Sevran devant son miroir...



Popeye 2

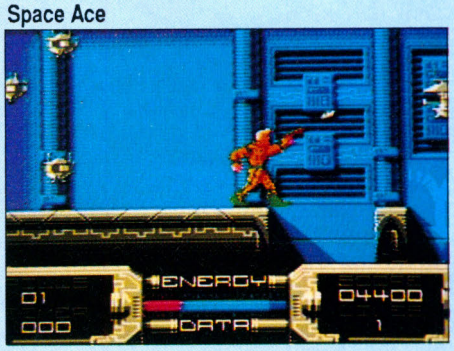
Vous allez me dire que 250 salles pour un jeu d'aventure, ce n'est rien. Mais sachez que cette réalisation est destinée à la console portable Game Boy, qui comme vous le savez ne dispose pas de cartouches d'une grande capacité. Bitsy - qui n'est autre que la gentille compagne de Frankey (le héros) - vient d'être kidnappée par les esprits du Mal. Votre mission consistera à retrouver dans ce véritable labyrinthe un certain nombre d'objets qui vous permettront de libérer la charmante des griffes de l'Ombre et de lui redonner vie. Une dure mission dont les péripéties ne seront hélas disponibles que dans le dernier trimestre 91 - il faudra prendre son mal en patience...

Mais ne vous inquiétez pas, nous vous signalons en passant, toujours pour Game Boy, **Popeye 2** (de King Features Syndicate), qui devrait être disponible au moment au moment où vous lirez ces lignes. Ça vous donnera un moral de fer - à cause des épinards, tiens !

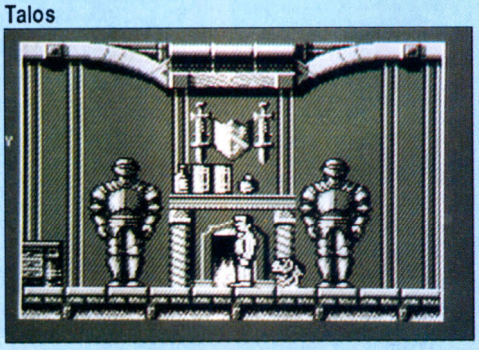
AU SURPLUS !

Enfin une bonne nouvelle pour les fadas de la NEO-GEO car sont prévus pour juillet **Aso 2**, premier shooting game spatial à scrolling horizontal ; **Kings of Monsters**, une baston pour stremons en mal d'amour ; **Burning**

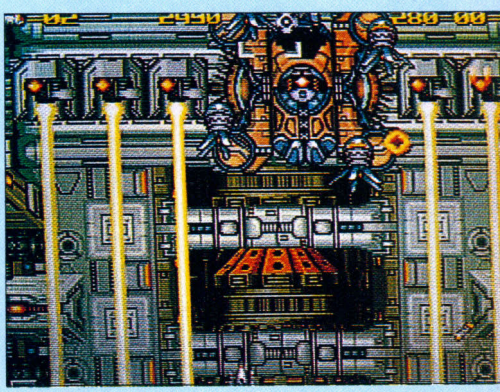
Space Ace

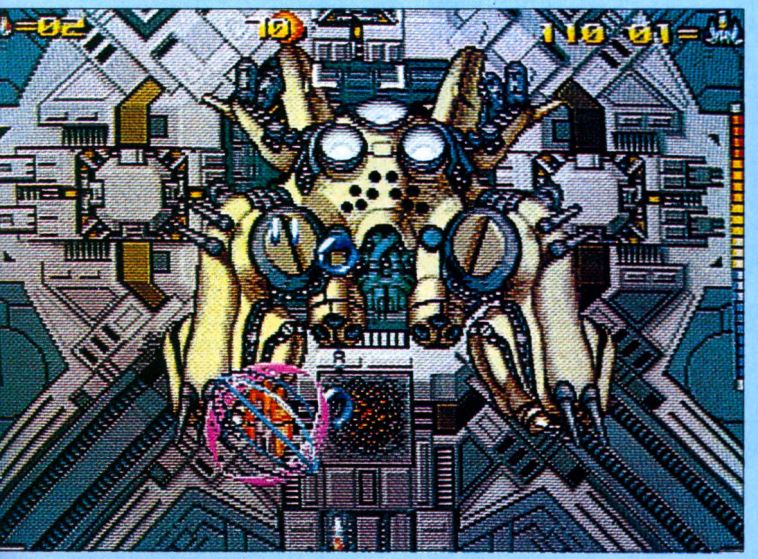


Talos



Aso 2





Aso 2

Magical Chess

Racing Spirit

Nous devrions voir débouler **Hatris** (adapté par Micro Cabin et conçu par Alexei Pajitnov, le créateur de **Tetris**) courant juin. Toujours en juin, **Splash Lake** de Nec Avenue. On y admirera un petit canard acrobate et particulièrement sautillant, qui se promène de dalle en dalle. Enfin **Super Skweek** (de Loriciel) se verra à son tour adapté par Victor Musical Ind. sur la petite console grise - sortie prévue toujours en juin.

Magical Chess, de Pal Soft, se présente comme un shoot'em up horizontal faisant appel à de nouvelles techniques de programmation. Ainsi, il opte pour un scrolling sur deux plans et en différentiel. Vous y incarnerez une petite sorcière chevauchant son balai - mignon tout plein et ça sort à la mi-juillet !

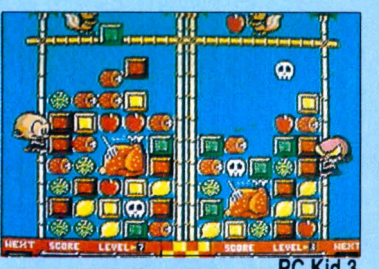
Suite (et non pas fin) de **Valis** ; voici **Valis 4** de Reno, toujours en CD-ROM. Notre héroïne fétiche se retrouve une fois de plus en guéguerre avec le déplaisant démon des épisodes précédents. Pas d'impatience, c'est pour fin juillet. Quant à **Racing Spirit**, c'est une course de motos d'Irem, une des rares que nous aurons l'occasion de voir tourner sur la Core Grafx.

Mais voici ce que vous ne verrez nulle part ailleurs : des photos se rapportant au projet de **PC Kid Aladin** ou (**PC Kid 3**). Ce troisième volet, en cours de développement, se fera avec le concours du public - il tiendra compte des résultats d'un sondage effectué parmi les utilisateurs.

Enfin pour conclure, voici **Y-S 3** de Falcom (adapté par Reno), qui sortira fin juillet sur Mega Drive si tout va bien.

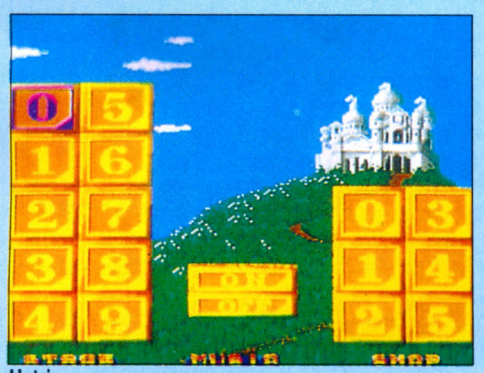
On se boit un petit saki ?

Samouraï Micro



PC Kid 3

PC Kid 3



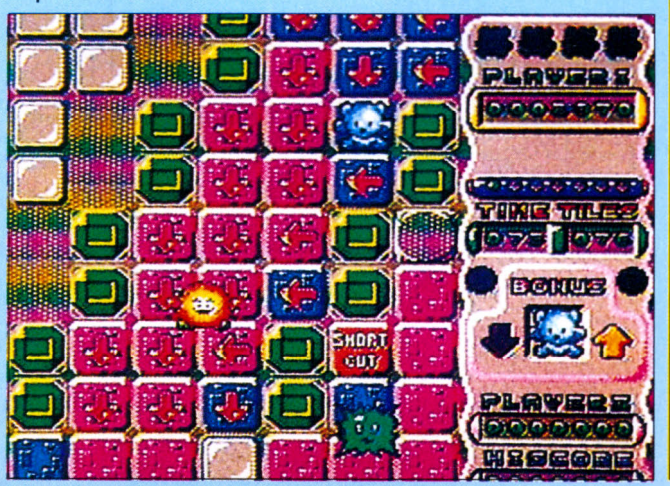
Hatris

Fight - très proche de *Final Fight* de Capco ; **Sengoku Densuyo** : si vous avez aimé *Ninja Combat* , vous adorerez ce dernier. Et pour finir voici l'irruption de **Raguy**, un jeu de plate-forme qui ressemble à *Rainbow Islands* pour les graphismes et à *Super Mario Bros* pour l'action !

Du côté de chec Nec, c'est la profusion la plus totale...

PC Kid 3

Super Skweek



UN JOY PAS DÉGUEU

Et encore un joypad de plus pour la Sega Mega Drive ! Il s'agit du **Competition Pro**, qui bénéficie de toutes les fonctions des versions livrées avec la console - à cette différence près qu'il dispose en plus de trois accélérateurs de tir pour chacun des bouton A, B et C. Outre son aspect pratique, il dispose d'une ergonomie très arrondie qui lui confère une excellente prise en main.

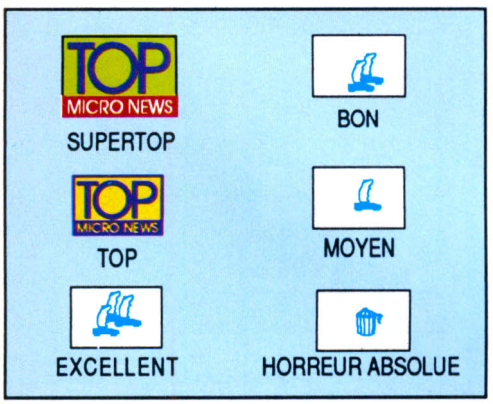
Il va sans dire que Happ Controls Inc. n'en est pas à son coup d'essai et qu'une fois encore, les futurs acquéreurs en seront des plus satisfaits.

TOPS & SOFTS CONSOLES

LANG-LYSSER

VIDEOS EURO LOISIRS I.D.E

Lang-Lysser progressifs du plaisir...
Faut Dygor se la donner
avec Volkof avant la reconquista !



Ah ! Le repos du guerrier sur des consoles mignonnes, pêchues et envahissantes ! Et encore un Samouraï Micro d'anthologie, regorgeant d'infos délirantes sur les bécanes que vous choyez à longueur de journée (voire des nuits entières), plus une flopée de tests que vous ne trouverez nulle part ailleurs. Et ce Top d'ouverture aux solutionneurs des... Top Secret ! Pour terminer, nos subtiles annotations qui vous épargneront toute erreur.

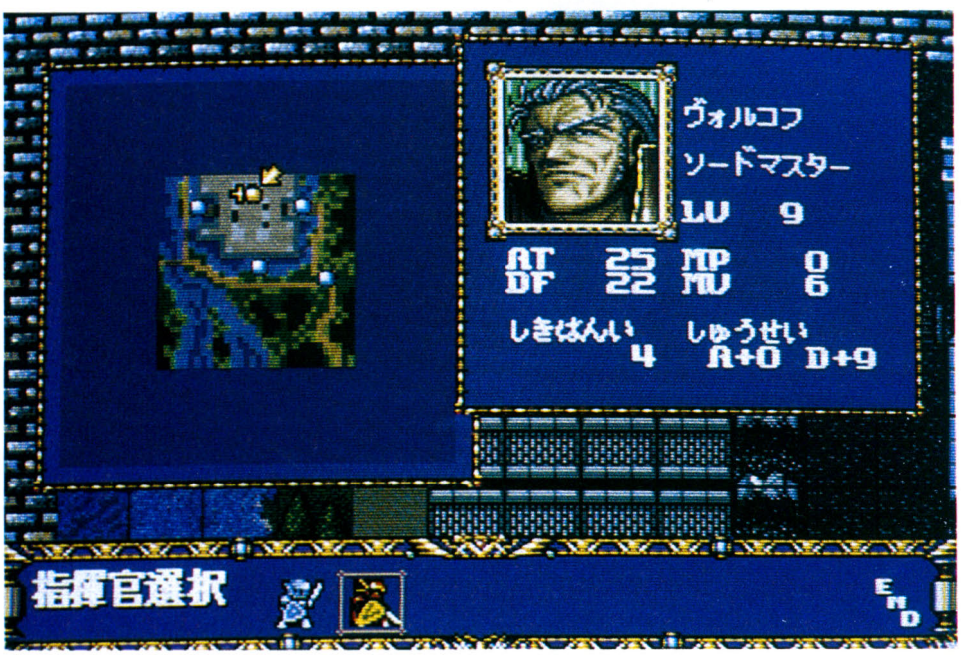
Jeu de rôle, vous avez dit jeu de rôle ? Vous en désiriez absolument un sur votre Mega Drive chérie... Comble du hasard, NCS est à vos écoutes ! Inutile de présenter, je suppose, cette boîte d'édition qui a sorti depuis maintenant deux balais maints et maints softs sur la Rolls des consoles.
Son dernier-né, *Lang-Lysser*, vous les foutra à zéro tant musicalement que graphiquement. Eh oui ! Lang-Lysser faisait dans l'idyllique - une contrée paisible, pas plus surarmée qu'un Obersturmführer sur le front russe... Jusqu'au jour où l'infâme Dygor décida de prendre d'assaut le château de l'excellentissime souverain du lieu - Baldia. C'est dans cette atmosphère paranoïa-critique que le jeu commence... Vous allez vous retrouver encerclé et prêt à être réduit en graillage pour cloportes métamorphes.

Prince du sang, héritier du trône, il faut vous enfuir de Lang-Lysser avec Volkof, votre bras droit (en vous recommandant de saint Vladimir), rassembler votre armée, reconquérir la couronne et venger la mort imminente de votre père - c'est de l'anticipation - mais quand on reluque Dygor...

Venons-en maintenant au jeu dito : vous aurez à recruter une armée défensive (surtout) mais aussi capable d'offensive (m'enfin !), chargée de défendre le paternel et de couvrir votre fuite stratégique (quand on a le trouillomètre à zéro...).

L'intrigue se limite au départ à vos déplacements et à ceux de Volkof. Après chaque manœuvre par vous concoctée, vous ne pourrez qu'assister, impuissant, aux combats opposant vos généraux et leurs troupes aux terribles sous-fifres du monstrueux Dygor. Arriverez-vous à l'échappée belle, à redonner à Lang-Lysser le bon-vivre d'autrefois (ah que c'est *L'homme des vallées perdues*) - Shane, Shane, Shane ?

Abordons enfin le fin du fin, le satané problème qui



hante avec forfanterie ce softard au charme désuet : le langage du discours direct qui se fige au plus profond de nos âmes par l'intermédiaire de l'écran maléfique, suppôt de Lucifer et de ses Enfants Perdus !

Pourquoi ce peuple du bout du monde ne veut-il pas nous transporter au septième ciel en enfantant un bidule ludique qui parle cette langue bénie du bœuf chaud dans la bouche qu'on blase l'anglais ? Telle est la manducation... Tâtonnons, fellows, il en restera quelque chose - ce que beaucoup d'entre vous savent faire à merveille (advienne que pourra). On arrive à s'en sortir et la dead end n'est pas pour demain.

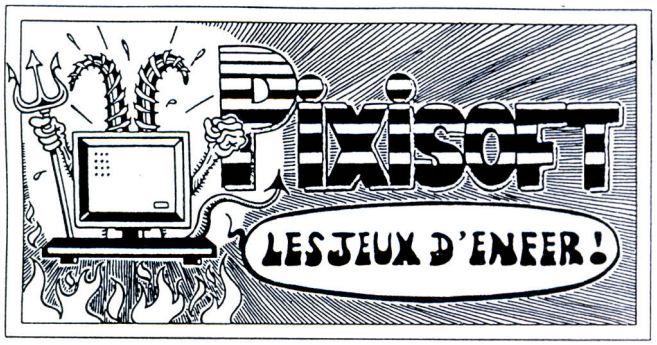
Quand vous avez pigé le truc, ça roule tout seul, et d'une seule main. Hein, les obsédés du truc et les autres... la volaille... Laissez-y des rémiges et du goudron...

Cartouche NCS (disponible par correspondance chez I.D.E. Tél. : 49.39.05.72) pour la console Sega Mega Drive japonaise.

S.A.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●●



1, rue de Metz, 31000 TOULOUSE. Tél. : 61.23.48.02
AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-NEC-NINTENDO-PC-SEGA

CLUB D'ECHANGE PIXISOFT
SEGA, NEC et NINTENDO
VENTE ET ECHANGE

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT

NOM.....PRENOM.....
ADRESSE.....

CI-JOINT MON REGLEMENT	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
☐ CHEQUE ☐ MANDAT CONTRE ☐ REMBOURS. (+30F)				
	TOTAL		FORFAIT ECHANGE (100 F x nombre de titres)	
			TOTAL	

Téléphoner pour les disponibilités — frais de port+15F (pour les achats seulement)

CHANGEZ DE JEU !!! POUR 100 F (port compris)

Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

SEGA

16 BITS

299 F
ALEX KIDD
RAMBO 3
WORLD CUP SOCCER
ZOOM

369 F
BASEBALL
BASKETBALL
COLUMNS
CYBERBALL
E-SWAT
FORGOTTEN WORLD
GHOSTBUSTERS
GOLDEN AXE
HERZOG SWEI
LAST BATTLE
MYSTIC DEFENDER
MOONWALKER
SPACE HARRIER 2
SUPER HANG ON
SUPER SHINOBI
SUPER THUNDERBLADE
TECHNOCOP
THUNDER FORCE 2
TRUXTON

449 F
BATTLE SQUADRON
BUDOKAN
GHOULS & GHOSTS
GOLF
POPULOUS
SUPER MONACO GP

599 F
PHANTASY STAR II
SWORD OF VERMILLON

8 BITS

285 F
ALEX KIDD 1
CYBORG HUNTER
GREAT VOLLEY
WONDERBOY 2
WORLD SOCCER
ZILLION 2

299 F
ALEX KIDD 2
ALTERED BEAST
AMERICAN FOOTBALL
BOMBER RAID
CALIFORNIA GAMES
CAPTAIN SILVER
CASINO GAMES
DEAD ANGLE
GOLFMANIA
KENSEIDEN
RASTAN
SCRAMBLE SPIRITS
WANTED
WORLD GAMES

329 F
ALEX KIDD 4
ASSAULT CITY
BASKETBALL KNIGHT
BATTLE OUT LIN
CHASE HQ
DOUBLE DRAGON
FIRE AND FORGET 2
GOLDEN AXE
GOLVELLIUS
LORD OF SWORD
OPERATION WOLF
PSYCHOFOX
R-TYPE
RC GRAND PRIX
RUNNING BATTLE
SHINOBI
SLAPSHOT
SPELLCASTER
TENNIS ACE
VIGILANTE
WONDERBOY 3

NOUVEAUTES 8 BITS

329 F
COLUMNS
ESWAT
FREEDOM FIGHTER
GAIN GROUND
GHOULS & GHOSTS
MICKEY MOUSE
MOONWALKER
PARLOUR GAMES
SHINOBI 2
STRIDER
SUBMARINE ATTACK
SUPER MONACO GP
ULTIMA 4
WORLD CUP SOCCER

NINTENDO

330 F
ALPHA MISSION
GHOST & GOBELINS
GUNSMOKE
TIGER HELI

360 F
CAPTAIN COMIX
CASTLEVANIA
COBRA TRIANGLE
CRISTAL MINES
DRAGONBALL
GALACTIC CRUSADER
GOONIES 2
IKARI WARRIORS
KING NEPTUNE
LIFE FORCE
MASTER CHU
METAL FIGHTER
METAL GEAR
METROID
P'RAKIKUS
PUNCH OUT
RAD RACER
ROBOT WARRIOR
ROBODEMONS
RYGAR
SILENT ASSAULT
SOLOMON'S KEY
TEENAGE MUTAN TURTLES
WIZARD WARRIOR
WRESTLEMANIA
XEVIOUS

390 F
BATMAN
LEGEND DE ZEIDA *
SIMON'S QUEST
SUPER MARIO BROS 2
TRACK'N FIELD 2

NEC

299 F
BEACH VOLEY
LODE RUNNER
XEVIOUS

349 F
AFTER BURNER 2
BOMBER MAN
CHAMP. WRESTLER
DEVIL CRUSH
DIE HERO
DOWN LOAD
F-1 CIRCUS
FINAL BLASTER
FORMATION SOCCER
GONOCA SPEED
HELL EXPLORER
KLAX
MOMO SHOW
NINJA SPIRIT
OPERATION WOLF
OUT RUN
PC KID
RASTAN SAGA 2
SPLATTER HOUSE
SUPER FOOLISHMAN
SUPER STAR SOLDIER
SUPER VOLLEY BALL
THUNDERBLADE
WORLD COURT TENNIS
ZIPANG

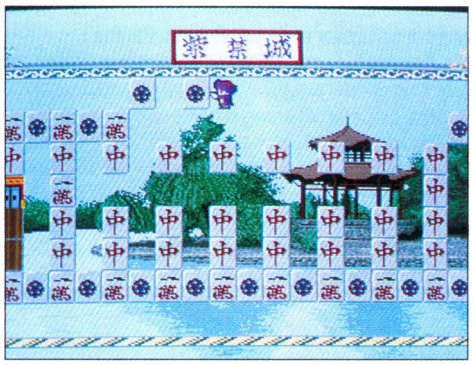
399 F
ATOMIC ROBBOT KID
CHASE HQ
GUNHED
KNIGHT RIDER
MR HELI
NINJA WARRIOR
NEW ZEALAND STORY
P 47
R-TYPE
SIDE ARMS
SG DARIUS
TAITO MOTORBIKE
TIGER ROAD

NOUVEAUTES
AERO BLASTER
CRAZY CAR
FINAL MATCH TEN
HURRICANE
JACKY CHAN
SPINDAIR
VIOLENT SOLDIER

GAME BOY... NOUS CONSULTER

SHIKINJOH

Two for trip pour un patchwork mégadément au cœur de l'espace-temps.



Et pan ! Un soft qui va défrayer la chronique mensuelle des magazines spécialisés dans la micro-informatique... Momo a bien tenté de le monopoliser mais on a réglé l'affaire à grands coups de lattes. Lui qui d'habitude n'entravait que pouic aux jeux de réflexion...

Depuis les *Tetris*, les puzzles et les pousse-pousse, on n'avait jamais vu ça : un truc simple, sans prétention et pourtant véritablement grandiose. Fondé sur le principe de l'élimination par adjonction de pièces jumelles, *Shikinjoh* offre six époques et lieux différents au déroulement de l'épopée. Evidemment ce mélange d'aventure/réflexion demande beaucoup de perspicacité. Vous y incarnez un petit personnage - variant selon l'époque choisie ou l'endroit (le Moyen Age, le Japon, la Chine, l'espace - dans ce cas vous vous retrouvez aux commandes d'un astronef - et même le monde merveilleux de Lewis Carroll). Il faut pousser des pièces rectangulaires, de manière à les regrouper par deux - les motifs, signes ou lettres changeant en fonction du lieu.

Une fois le couple formé, les pièces dudit duo s'annihilent et laissent le champ libre à votre bonhomme. Mais attention aux faux amis car certaines pièces se révèlent indéplaçables et possèdent même la particularité de rendre par simple contact les pièces mobiles statiques, ce qui obstrue parfois l'unique débouché sur la sortie. Et au cas où vous effectueriez par mégarde une fausse manœuvre, vous pourrez toujours grâce à un menu annuler un ou plusieurs déplacements. Ce même menu permet d'ailleurs un changement instantané de lieu dans le même niveau, ainsi que la faculté de recommencer tout le stage ou d'écouter de nouveau les musiques (très pratique pour enregistrer).

D'ailleurs, à ce propos, il ne nous avait jamais été donné d'entendre des ziziques de cette qualité. Pour vous donner une idée, celles de Jarre à côté, c'est du pipi de chat. Et comme dans tout bon casse-tête qui se respecte, un système de passwords pour les sauvegardes palliera l'insuffisance passagère des mordus... jusqu'au bout des ongles.

Cartouche Sun Soft pour la console Sega Mega Drive japonaise.

S.A.

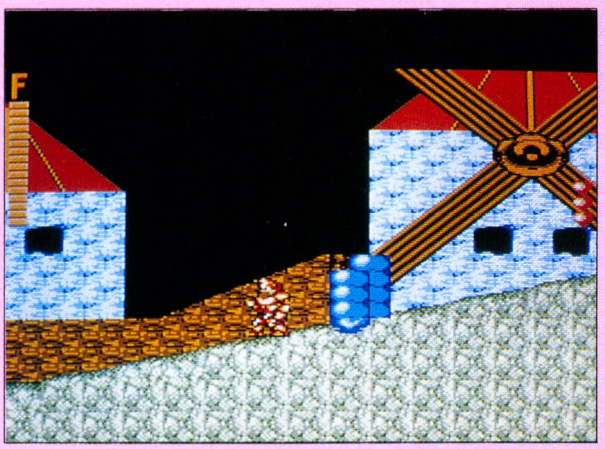
TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●●

GHOULS'N' GHOSTS

Ghouls'n' Ghosts, adapté à tire-larigot sur toutes les consoles - ou presque - débarque sur la Master System. Malheureusement et contrairement aux versions 16 bits, celle-ci ne dispose pas de tous les atouts et arguments nécessaires (non plus d'ailleurs du savoir-faire des programmeurs de Capcom).

Cette virtuosité, Sega ne la maîtrise pas (sauf pour ses propres titres) et le résultat - quoique relativement soigné - ne se révèle pourtant pas des plus satisfaisants. Mais on ne peut pas toujours avoir ce qu'on veut sur une 8 bits...



A peine remis de ses émotions, notre preux chevalier Arthur doit secourir pour la seconde fois sa bien-aimée, ignoblement enlevée par un démon polymorphiquement pervers et qui ne rêve que d'une seule chose : se taper une vierge au petit déjeuner (euh... t'as pas compris Momo, il veut se la bouffer, ce salaud !). Chevauchant au péril de sa vie par monts et par vaux, il affrontera zombis, magiciens et monstres, et s'en tirera à l'aide d'options dissimulées dans des coffres magiques... Tout ça pour la beauté supra-terrestre de la belle Guenièvre !

Mais de nombreuses disparités sont à signaler... Nous ne ferons toutefois pas un comparatif - ça serait tuer la pauvre version Master System... Ce *Ghouls'n' Ghosts* mérite au contraire toute votre attention si vous êtes équipé de ce type de console. Malgré des carences évidentes sur le plan sonore (que voulez-vous - génération oblige..), elle bénéficie quant aux graphismes de couleurs très variées, ce qui n'est pas hélas le cas des décors (de fond) et des ennemis, chichement fournis par rapport à ce qui existait dans la version Mega Drive.

L'arcade se trouve en définitive bien loin de tout cela

SHUBIBIMAN 2

Ayez le beat de ceux qui z'aiment pour casser gueule aux invaders !

Les Japonais ne se lasseront décidément jamais de ces superhéros à la sauce formosane ou made in ce que vous voulez...

Rappelons donc que *Shubibiman* ne fut pas réellement un succès pour NCS. Avec ce second épisode, l'éditeur nippon arpenteur d'humus biocybernétique se hisse encore un peu plus vers le sommet où trônent majestueusement les meilleurs - comme Capcom !

On pourrait arrêter ici les frais et simplement vous dire que c'est génial, bourré de couleurs et de décors à faire péter votre moniteur ou votre téléviseur, en vous laissant le soin de l'apprécier à sa juste valeur...

Mais faut qu'on cause... Dotés de pouvoirs à eux conférés par un groupe de scientifiques, un petit garçon et une fillette détiennent la capacité de se transformer en superhéros nippons parfaitement classiques. Malheureusement ce qui devait arriver (selon les calculs de l'un des professeurs) est arrivé !

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●●

Une bande de déjantés sortis en pagaille d'une autre dimension (histoire de passer le temps) ont rapté pratiquement tous les savants - sauf un seul. N'écoutant que les trompettes de leur renommée et de leur courage, nos deux héros - armés de leur laser - s'en vont combattre l'envahisseur...

Les histoires aussi fortes que celle-là se ramassent à la pelle - l'intérêt de jeu constituant en l'occurrence le cadet de nos soucis !

Ben oui, tant qu'on sombre dans l'ivresse la plus profonde, celle qui vous prend à la gorge et ne vous lâche plus...

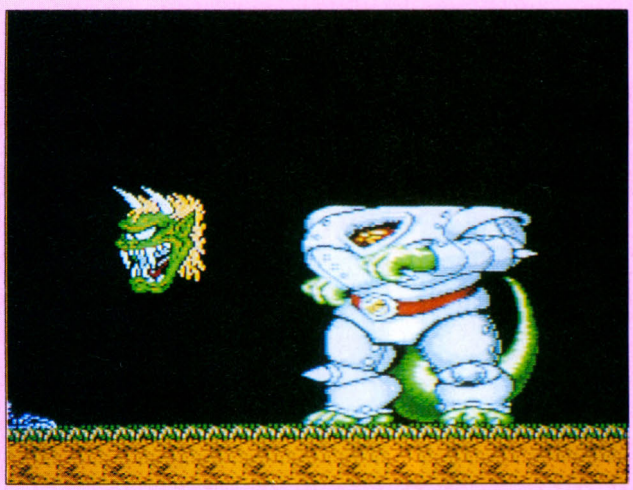
Bien qu'il se présente finalement comme un vulgaire beat'em up, *Shubibiman 2* saura vous tenir en haleine tout au long des parties. Les ennemis rencontrés revêtent des apparences très originales - plus variées les uns que les autres et superbement animées (ah que Momo, je connais le topo !) et vous donneront sacrément de fil à retordre avant que vous puissiez passer au stage suivant.

A ce propos, un combat avec une espèce de stremon laid à faire pâlir de jalousie Alice Sapritch entrera dans la logique de votre guerre (normal, banane : c'est le but du jeu !). En plus, histoire de pimenter le tout, les programmeurs ont alterné dans le cours du jeu beat'em up et shoot'em up...

On retrouve avec *Shubibiman 2* le plaisir habituel procuré par la Nec, d'autant que sa conception se révèle particulièrement soignée : extraordinaire qualité et remarquable fluidité des scrollings horizontaux ! Dommage que les musiques provoquent un phénomène de lassitude certain.

Carte NCS pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx. **S.A.**

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●



mais le plaisir ludique demeure, intact, dans ses moindres détails.

Ecuyers et jouvenceaux, aspirant aux étoiles de la Chevalerie célestielle, vous savez ce qu'il vous reste à faire : sauver la dame d'amour courtois.

Cartouche Sega pour la console Sega Master System. **S.A.**

GREMLINS 2

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●

Ces petits trottins de gremlins ne sont pas des lutins. Pourtant ils aiment les tartes Tatin, le baratin et l'automne à Pékin. Mâtin, quels gredins !

Vous vous rappelez ce petit être bizarre sorti tout droit de l'imagination fertile de Joe Dante - le Mogwaï. Il est de retour pour de nouvelles et tapageuses aventures dans *Gremlins 2*.
Imaginez l'horreur pour le pauvre Gizmo, qui se retrouve enfermé dans une cage à lapins, au cœur d'un laboratoire expérimental, à Clamp Center (la tour d'une multinationale, pour ceux qui n'auraient pas vu le film).

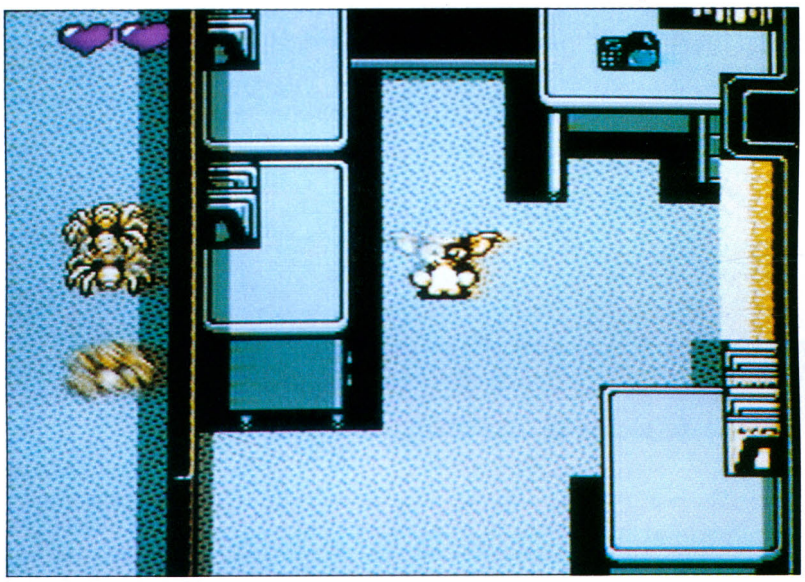
Notre sympathique boule de poils n'a pas l'intention d'y moisir. Libéré par son maître et ami, Gizmo devra s'acquitter de la pénible mission qui consiste à éliminer coûte que coûte ces empaffés de gremlins, éparpillés çà et là dans l'immeuble.

Partant tambour battant tel un preux chevalier en armure (à la différence qu'ici notre héros se balade à loilpé - cherche pas Momo, tu ne peux pas comprendre), il devra ramasser un certain nombre d'objets qui lui permettront de progresser vers ces saloperies de bestioles écailleuses.

Le principe de *Gremlins 2* est d'une extrême simplicité. Vous devez diriger votre Mogwaï dans un labyrinthe de salles (bureaux, laboratoires etc...) ainsi qu'au travers de multiples couloirs d'aération. Seulement voici, dans ces endroits où notre petite créature se voit dans l'obligation de traîner ses guêtres, morfalent à l'affût toutes sortes de bébêtes aussi ragoûtantes que des araignées, des chauves-souris voire (chose ô combien étrange) des tomates géantes (issues d'une mutation totalement anarchique) se métamorphosant du seul fait de leur volonté (balaise !).

Mais à chacun son dû : Gizmo a largement de quoi se défendre avec les options salvatrices disposées un peu partout dans l'immeuble babélien. Tous les objets lui apportent leur aide suivant les circonstances : grâce à des ampoules électriques, il peut détruire les ennemis visibles sur l'écran - ou même encore leur sauter dessus avec son infernal engin à ressort, ce qui les détruit itou.

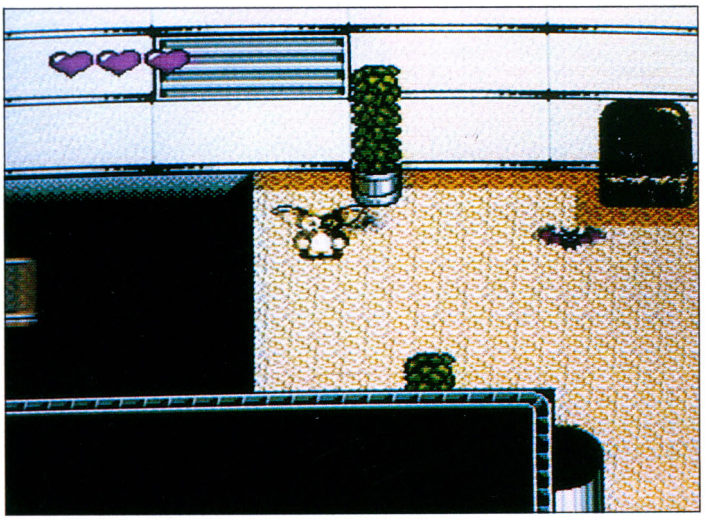
Toutefois, s'il vous arrivait de manquer de vies ou d'une option quelconque, il vous suffira de trouver au cours du stage la petite porte qui mène vers le vieux sage - celui-ci vous proposera en échange de quelques boules de cristal ce que vous désirez.



Enfin, une fois que vous avez atteint la fin d'un niveau, vous devrez affronter dans un combat sans merci l'un des quatre chefs gremlins - à noter à ce propos qu'il n'en existe pas dans le premier niveau. Outre l'aspect cinématographique de ce jeu d'aventure/arcade, la réalisation se révèle fantastique, que ce soit pour les musiques (dont certains morceaux qui n'ont pas été tirés du film) ou les graphismes, tout à fait adéquats et très bien gérés. Je ne vous parle pas des animations, à vous d'en apprécier les délices manipulatoires... De l'humour, toujours de l'humour !

Cartouche SunSoft pour la console Nintendo Nes.

S.A.



SODIPENG PC ENGINE

SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs

PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 FRs

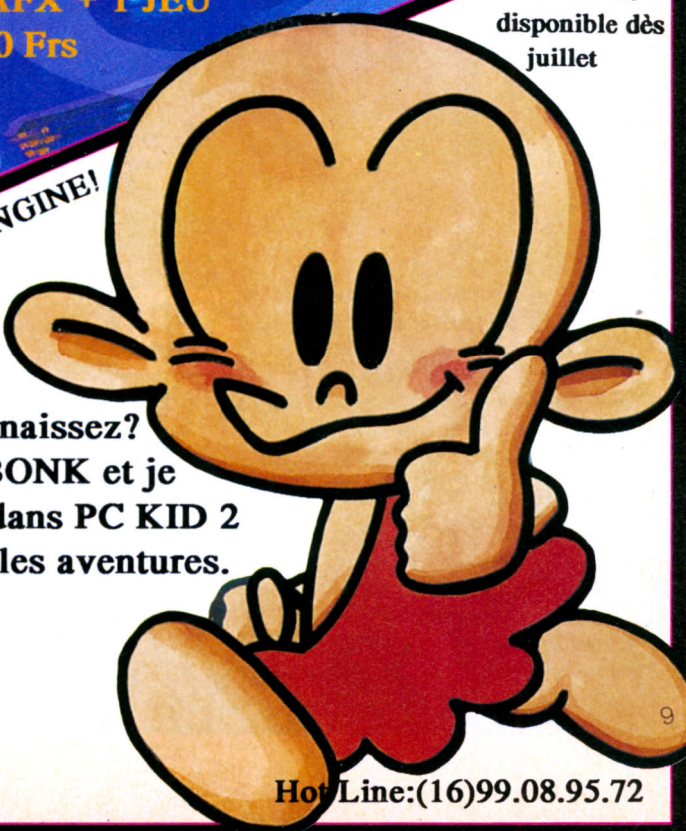
CORE GRAFX + 1 JEU
999,00 Frs

CD ROM
2990 Frs

CD ROM + CORE PUISSANCE 5
3990 Frs

3615 code SODIPENG: TOUTE L'ACTUALITE PC ENGINE!

PC KID 2:
disponible dès
juillet



Vous me reconnaissez?
Mon nom est BONK et je
suis de retour dans PC KID 2
pour de nouvelles aventures.

SODIPENG

BP 2 56200 LA GACILLY

Tél: 99.08.89.41 Fax: 99.08.82.67

Hot Line:(16)99.08.95.72

PARODIUS

EURO VIDEOS LOISIRS I.D.E

And ride the pink horses and other heroes dans ce merry-go-round de Konami...

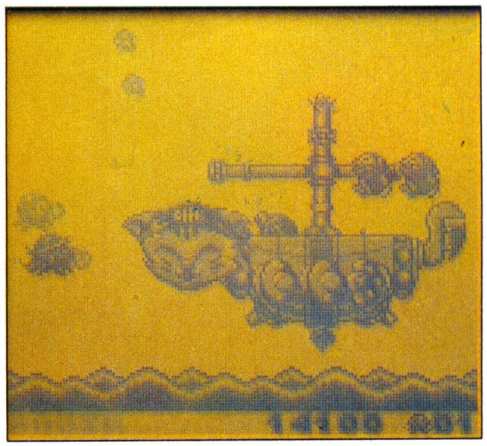
Le mois dernier, dans le test de *R-Type*, je vous avais parlé de *Parodius*, prévu sur la Game Boy. Eh bien je ne m'étais pas trompé puisque le voici qui débarque en force sur notre machine adorée... Il me semble vous avoir également annoncé qu'il pourrait directement concurrencer le soft d'Irem (ça fait plaisir de voir qu'il y en a deux qui suivent...). Gloire à moi au plus haut des cieux, j'avais raison sur toute la ligne.

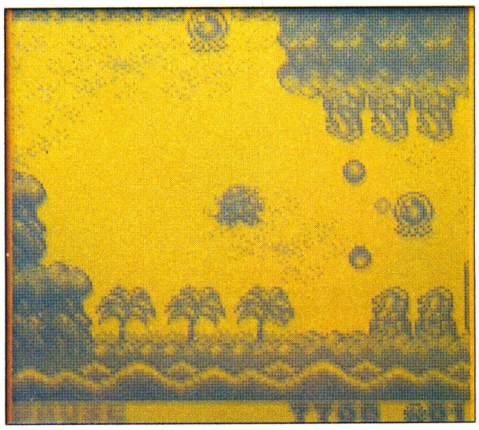
Konami se trouve à l'origine de ce chef-d'œuvre que les MSXiens connaissaient depuis bien longtemps déjà. La première version (en cartouche SCC) fut rapidement suivie par une adaptation arcade remixée en grande partie. Vint ensuite la version Nes et enfin la conversion Game Boy en attendant celle sur Super Famicom...

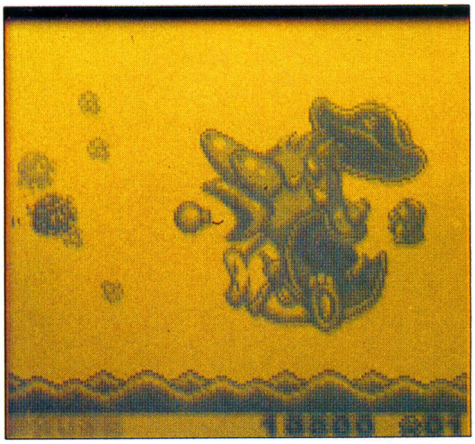
Parodius se présente comme une... parodie des jeux Konami, le tout mis a la sauce shoot'em up. On retrouvera donc les principaux personnages de la saga comme le pingouin, le samouraï ou encore le vaisseau désormais classique de *Salamander*. A chaque niveau, l'imagination est au pouvoir, sans obstacle, brillante, émouvante, bienheureuse. Les stages délirent à souhait et démontrent une fois de plus le génie des concepteurs de chez Konami. Un petit exemple parmi bien d'autres : dans *Nemesis 3* (sur MSX), un robot géant style araignée bloquait le passage, si bien que vous deviez alors passer entre ses pattes, au moment où celles-ci se soulevaient. Ici, vous aurez affaire à une danseuse qui balancera ses hanches entre deux pas chassés ! Quand je vous aurai dit que le jeu possède huit stages - tous différents - et que toutes les armes changent en fonction du personnage choisi, vous viderez votre bourse avec frénésie et courrez vous procurer cette petite merveille.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●







Des classiques remixés pour musiques, des graphismes extraordinaires aspirent à votre bon vouloir d'autant que techniquement, il n'y a rien à redire (essayez les lasers pour voir...). Bravo Konami !

Cartouche Konami pour la console portable Game Boy. **F.M.**

WORLD CUP

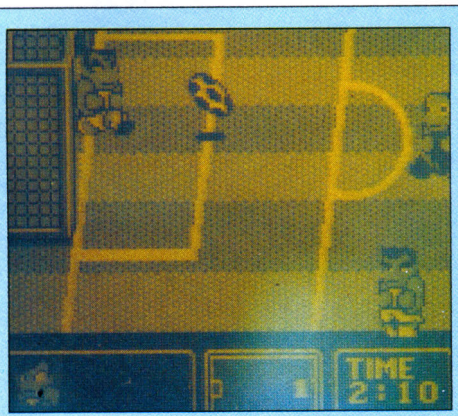
EURO VIDEOS LOISIRS I.D.E

Ah le foot - quel sport admirable ! Onze petits bonshommes courant comme des fous après une baballe - quoi de plus noble, quoi de plus beau... C'est en fait le deuxième jeu de ce type sur Game Boy et Technos se devait donc de surpasser son principal concurrent dans ce domaine, *Soccer Boy*, d'Epic.

On peut se demander, en comparant les deux versions, si l'espionnage industriel existe vraiment au Japon, tant cette mouture traîne les crampons derrière la première. Nous avons certes droit à une petite introduction (un mec de l'équipe dit au revoir à l'avion qui devait l'emporter, s'aperçoit de son erreur et saute pour rattraper l'appareil... Ça laisse un peu rêveur quant au niveau intellectuel du footballeur moyen, non ?) et les graphismes se révèlent largement supérieurs au jeu d'Epic... mais l'intérêt, lui, est tragiquement absent !

Après avoir choisi le type de tactique et les titulaires, vous voici sur le terrain, prêt à pulvériser vos adversaires. Là, on tombe sur un os car vous n'allez pouvoir gérer aucun des déplacement des joueurs ! En fait, tous tentent de se rapprocher des buts adverses, mais comme pas un d'entre eux ne peut être contrôlé au joystick... Seule alternative : ou vous faites une passe, ou vous shootez... On a vraiment l'impression de piétiner en spectateur moyen et lorsque l'action ne se déroule pas selon vos désirs, on a une forte envie de balancer la console par la fenêtre (en fait c'est la cartouche qu'il faut jeter - évidemment...). Et si vous n'intervenez pas, la partie continue d'elle-même... Pas croyable... D'autant plus regrettable que techniquement *World Cup* tire dans la catégorie supérieure, avec des sprites gigantesques et une musique entraînante. Cela prouve une fois de plus que la perfection technique n'a rien à voir avec la jouabilité. Si vous voulez vraiment vous éclater au foot, essayez *Soccer Boy* et oubliez cette relative abomination.

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●



Cartouche Technos (vue et disponible chez Euro-Loisirs-Vidéo ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable Game Boy. **F.M.**

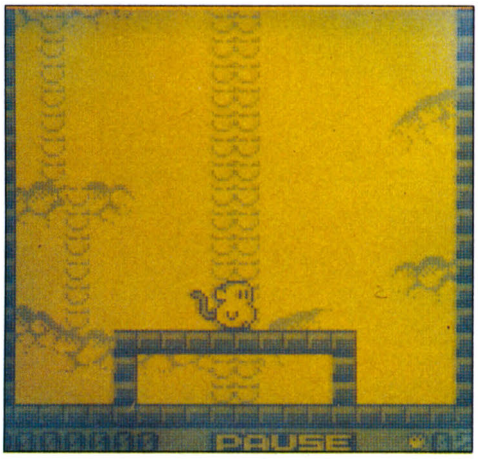
VIDEOS EURO LOISIRS I.D.E

LUCKY MONKEY

Orang-outan en emporte le vent, quand le monkey business vous en met dans le citron.

Faire dans le simiesque, ça vous dit ? Je ne vous le demande pas parce que vous arborez un faciès de cercopithèque (mais non, pas vous mesdemoiselles, des guenons ne feraient pas l'affaire...) mais parce que Natsume nous met dans la peau (velue et odorante) de ce sympathique animal.

Notre chimpanzé de service possède un don extraordinaire : quand vous lui mettez un citron sur la tête et qu'il le fait rebondir sur son crâne poilu, le fruit se met à grossir et peut alors servir d'arme semant la destruction et la terreur. *Lucky Monkey* ressemble un peu à *Bubble Bobble* dans l'organisation des niveaux... Il vous y faudra également éliminer les empêcheurs de se gratter en rond ! La plupart des ennemis que vous rencontrerez revêtiront l'apparence de fruits mais si vous mettez trop de



temps à terminer le tableau, un corbeau viendra vous perforer les fesses - vous obligeant ainsi à tout recommencer...

Efforcez-vous donc de lancer un citron, de le faire ricocher sur la tête du simien et de l'envoyer alors sur la bouille d'un abruti de passage. Ça paraît simple, à se mettre les doigts dans les naseaux ! Courez acheter la cartouche... j'attends... Déballez, enclenchez, allumez... Dur, hein ! Ben ouais, c'est très dur mais ça ne fait que commencer, la difficulté augmentant au fur et à mesure. En plus de cela, après les seize stages dans la tour, un sempiternel monstre de fin vous attend avec son lot de vacheries.

Finalement, cette singerie présente surtout un danger pour vos nerfs. *Lucky Monkey* va se révéler tellement prenant (quand vous saurez presser le citron correctement ...) qu'il risque de vous rendre fin dingo (olé !). J'ai d'ailleurs dû prendre des rendez-vous chez le psychiatre depuis qu'on m'a surpris sautant de joie comme un babouin en rut (à la fin de chaque level, le petit singe du jeu bondit d'ailleurs sur sa queue tendue - étonnant et pittoresque, non ?).

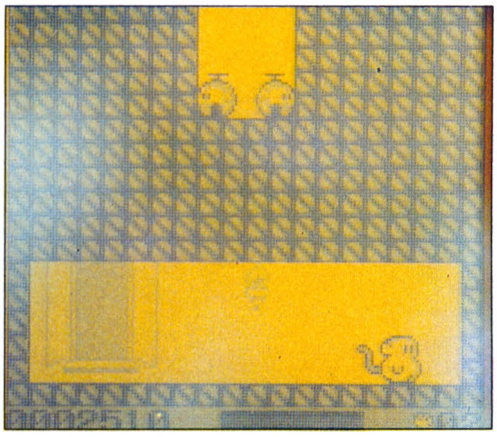
Techniquement sans défaut, cette cartouche vous prendra la tête pendant de longues heures et vous fera craquer si vous avez la structure un peu fragile. Au fait, voici les codes pour aller voir ce qui se passe du côté de la cinquième tour : **0729**, 1992, **5478**, **0979**. Merci qui... Micro News !

Cartouche Natsume (vue et disponible chez Euro-Loisirs-Vidéo ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable Game Boy.

F.M.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●



HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L' ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

Bon de commande à retourner à Micro News, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris

Nom.....
.....
Adresse.....
.....Ville.....
Tél.....Age.....

Veuillez m'envoyer... exemplaire (s) de votre hors-série Sega au prix unitaire de 25 F + participation aux frais de port 5 F

Règlement : je joins
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

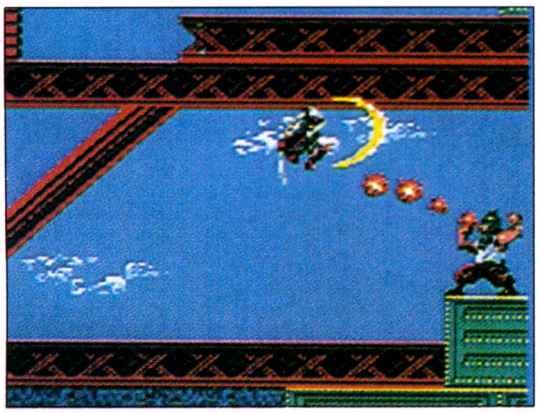
TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●

THE G.G.NINJA

Etoile de jet, par monts et par vaux (sur l'air d'Etoile des neiges...).

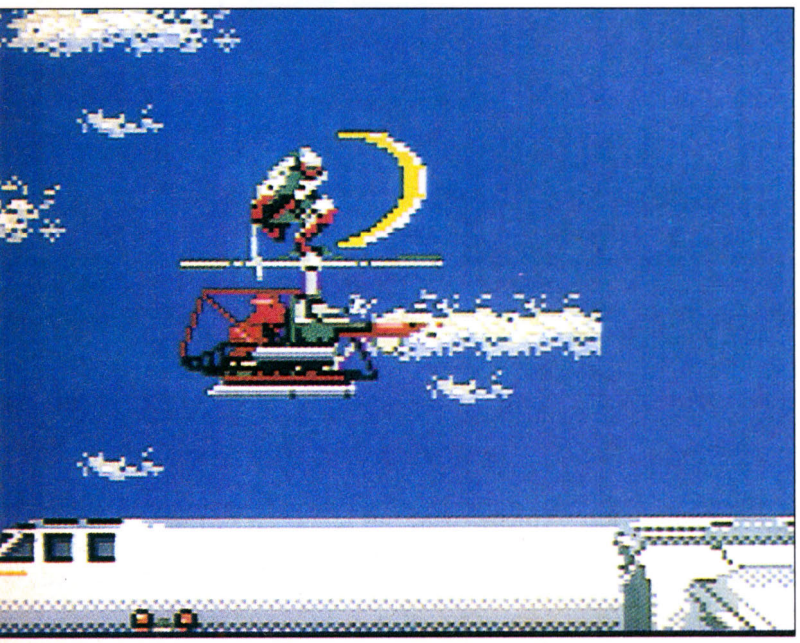
On dit que jadis les seigneurs samouraïs désireux de faire supprimer telle ou telle personne utilisaient les services de guerriers errants. Ces derniers étaient aussi de valeureux combattants spécialisés dans l'art de l'assassinat. Ils déployaient des trésors de ruse, et de multiples camouflages à faire frémir de honte un caméléon. Il valait donc mieux ne pas les provoquer...



Aujourd'hui il ne reste plus grand-chose de ces fabuleux bretteurs - seuls quelques Grands Maîtres, derniers dépositaires du savoir Ninjitsu subsistent encore, disséminés çà et là. Et vous êtes l'un d'entre eux !

La guerre des yakuzas fait rage et ça cogne dans tous les coins. Justicier venu du fond des âges, vous devez - votre honneur s'appelle fidélité - rétablir l'ordre dans quatre lieux où sévit l'ennemi .

Mais nettoyer une ville, des entrepôts ou une forêt, affronter sur le toit de camions et de voitures d'infâmes truands à la solde de la mafia japonaise, c'est vraiment pas de la tarte ! Mais pas de quartier, déjantez la gueule à tous ceux qui prétendent vous barrer le chemin... Gaffe, certains malfaisants peuvent paraître simples à détruire au premier abord... Ne vous y fiez pas, vous risqueriez de vous en mordre les doigts sous un déluge de bombes ! Outre la qualité des animations et surtout des scrollings multidirectionnels (avec des parallaxes en prime, histoire de foutre la honte à la Mega Drive), ça se révèle vraiment du grand art.

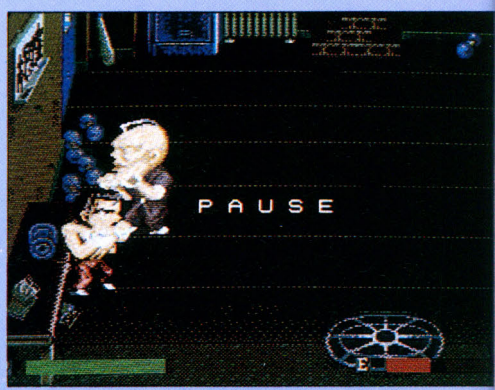


Le plus stage le plus réussi, "Valley", bénéficie de scrollings complètement déments, qui illustrent à merveille l'écoulement de l'eau et le défilé des rochers. La forêt aussi est à se frapper le cul par terre, sans compter les musiques prenantes - juste ce qu'il faut pour vous mettre dans le rythme. Enfin, l'abondance d'options permet une progression moins difficile que dans *Super Shinobi* sur 16 bits et rend de ce fait le jeu plus convivial. Une adaptation à ne pas manquer.

Cartouche Sega pour la console portable Game Gear. S.A.

KA-GE-KI

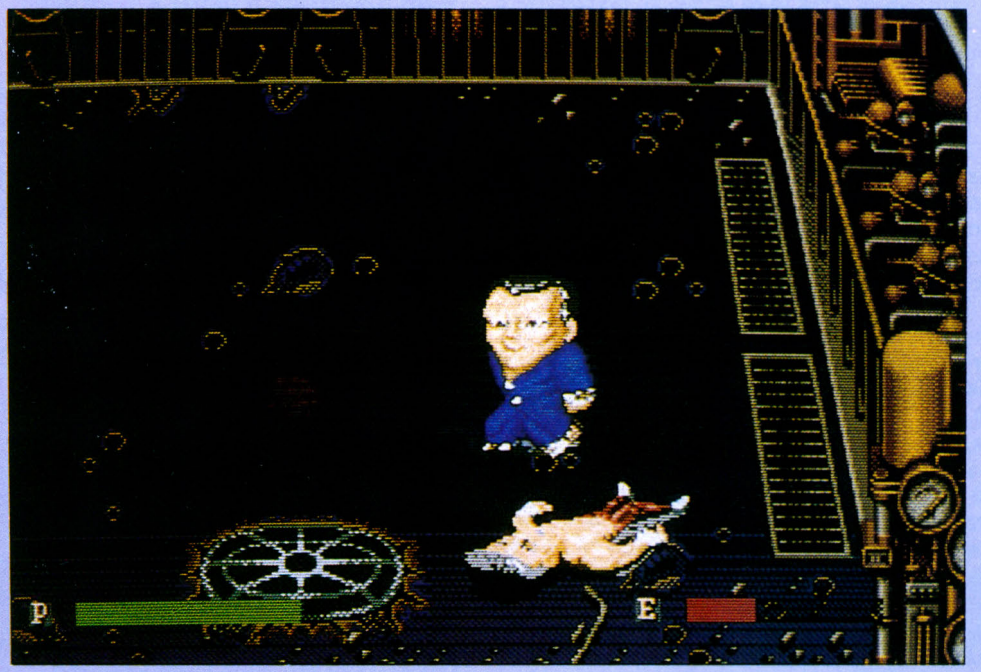
Ka-Ge-Ki, ça sonne comme un cri de guerre ! Adoptant la peau d'un Bruce Lee caricatural (et englué dans un scénario qui ressemble étrangement à celui du dernier film de la vedette virevoltante - *Le jeu de la mort*), vous allez vous retrouver devant une tour comprenant dix niveaux... A chacun de ceux -ci, vous allez devoir combattre sans pitié et avec la pugnacité nécessaire un gros crétin ayant abandonné sa matière cervicale sur le lit défait de ses espoirs d'enfant. A vous donc de jouer serré pour échapper à ses poings obtus. Si par bonheur vous parvenez à éliminer un des abrutis, vous passez à l'étage suivant... Mais histoire de donner une idée de ce qui vous attend, regardez



DAYS OF THUNDER

Il y a belle lurette que j'attendais ça, un jeu de course automobile à tester... Me voilà servi avec ce championnat de stock-cars made in USA. Après avoir longuement consulté la doc, j'introduis la cartouche et hop! roule ma poule ! Vous n'avez même pas le temps de démarrer car votre engin s'élance plein pot sur un circuit aux virages et aux lignes droites surélevées. Vous disposez de quatre tours pour réaliser un superchrono afin de bien figurer sur la grille. Mais attention ! Cramponnez-vous à la manette : la voiture a une fâcheuse tendance à sortir de sa trajectoire et à venir bouffer les rails de sécurité...

Une fois la période d'essai terminée, vrombissent les bolides cogneurs. Au début tout va bien, on maîtrise tout, mais méfiez-vous de vos adversaires, leur permis a certainement été acquis dans une



bien le boss himself balancer comme une vieille chaussette dans les égouts l'homme de main qui n'aura pas su le servir comme il le voulait.

Votre personnage peut se déplacer dans toutes les directions (le scrolling réagit d'ailleurs en fonction de ses déplacements). Il peut aussi sauter, ce qui lui permet, au cas où son adversaire le coincerait dans une pièce ronde, de s'esquiver le plus rapidement possible. Les combats se déroulent selon un temps défini par le joueur pendant le menu (voir les options) et se déroulent comme des rounds de boxe. Si vous êtes mis K.-O., un arbitre anxieux de faire son job fera son apparition en moins de temps qu'il ne faut pour dire ouf, dans la clameur et les hourras de la foule (entièrement digitalisés !).

Quand vous avez réussi à gagner un nouvel étage, les frappeurs fous font la queue pour vous affronter. Il faut donc les éliminer avant d'en découdre avec l'emmerdeur de service. Des options, il y en a à la pelle, elles vont et viennent au gré d'un vent de violence, quand elles ne sont pas offertes par une geisha roulée comme Olivia Brunaux. Le gant de boxe accélère votre rapidité de frappe, la bouteille remonte votre niveau d'énergie et ainsi de suite...

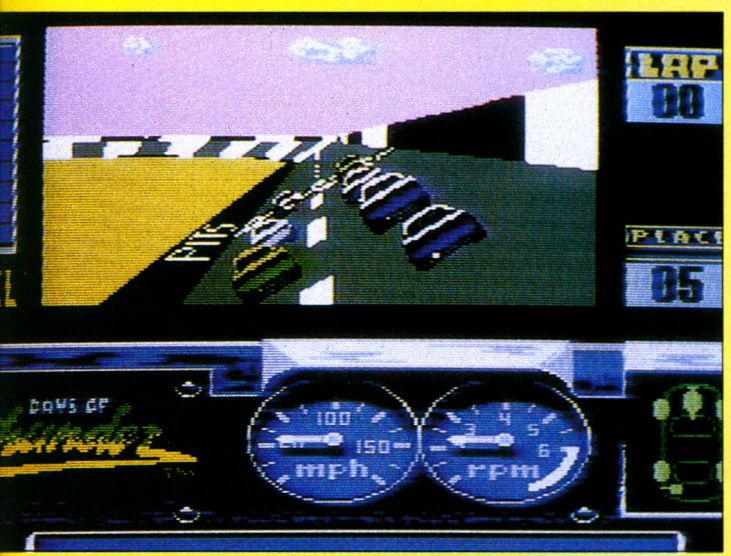
Et c'est tellement marrant de voir ces bonshommes difformes s'en mettre plein la tronche ! Tout dans le fitness... euh... la finesse (des coups).

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●●

Cartouche Hot.B pour la console Mega Drive japonaise.

S.A.

pochette surprise... Et pourtant, dans une course de stock-cars tout est... permis ! Le nombre de tours varie selon les circuits et il se révèle impératif de procéder à quelques arrêts aux stands (2 à 3 fois par course) pour changer de pneus ou ravitailler en essence (vous ne pilotez vraiment pas une AX Diesel !), réparer le moteur et le réservoir (des fois qu'il y aurait une fuite). Pour stopper, n'ayez pas peur de freiner et inclinez bien vos roues vers la gauche. Cinq gugusses attendent vos ordres, deux pour les pneus, un pour soulever la voiture, un pour le moteur et le dernier pour le carburant. Vous dirigez chacun de ces bonshommes à tour de rôle. Ne vous inquiétez pas si au début ça s'éternise, c'est juste une histoire d'habitude !



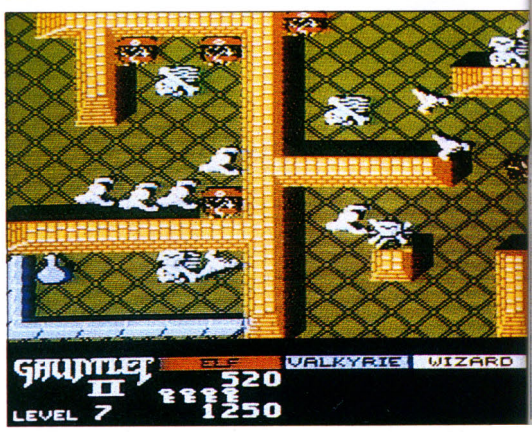
Après chaque course, si les résultats ne sont pas probants - c'est-à-dire si vous ne finissez pas premier -, le sponsor émet des doutes sur votre compétitivité et vous met en demeure de triompher. Voilà le seul inconvénient de ce jeu car il est quasiment impossible de se maintenir premier tout au long de l'épreuve (l'arrêt au stand est par trop pénalisant et on a le sentiment que les autres concurrents tournent sans jamais aller faire un tour aux stands. Dommage car ce soft aurait pu être un véritable Top !

INTERET ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON ●●●●

Cartouche Mindscape pour la console Nintendo.

Franck M.

GAUNTLET 2



Un quarteron (comme disait fautivement De Gaulle) d'aventuriers unis pour le meilleur et pour l'Empire...

Toujours aussi soudée, l'équipe de joyeux massacreurs de monstres qui sévissait dans *Gauntlet 1* is back ! Une fois de plus, leur mission consiste à explorer une centaine de sombres donjons bourrés de spécimens tératologiques et de trésors (quel métier de chien !).

Les joueurs choisissent d'incarner l'un des quatre personnages proposés : Merlin le magicien, Thor le guerrier, Questor l'elfe ou Thyra la plantureuse walkyrie (nettement plus sexy que la niflante Edith Cresson !). Chacun possède ses propres caractéristiques : vitesse, force, armure, puissance de tir, combat au corps à corps, pouvoirs magiques. Ces capacités influent vraiment sur le cours du jeu puisque pour réussir, les joueurs ont tout intérêt à se concerter avant de franchir certains obstacles, de façon à exploiter au maximum les capacités de tous.

Par exemple, un elfe, plus rapide que ses camarades, pourra attirer un monstre dangereux à l'autre bout de l'écran, tandis que le reste du groupe en profitera pour piller la salle que le mal foutu protégeait. Autre possibilité, un guerrier, aux tirs redoutables, détruira les "nids" d'où jaillit l'armada de monstres - tandis que le magicien, escorté de la walkyrie, ira tranquillement récupérer un parchemin magique...

Les niveaux (présentés en vue de dessus), dissimulent une porte de sortie qui mène au tableau suivant. Ils se succèdent toujours dans le même ordre, mais sont parfois affichés en sens inverse, histoire de dérouter le joueur ! Enfin, certaines portes de sortie, plus difficilement accessibles, sont en fait des raccourcis qui conduisent deux ou trois niveaux plus loin.

Bien entendu, les enflures à faire peur font tout pour vous réduire à l'état de steak haché, ce qui ne fait que compliquer encore votre tâche, déjà rendue difficile par les embûches que recèle le décor : pièges, portes fermées à clé, passages secrets, pôles de téléportation, murs qui s'effritent, sols gluants etc. Mais les couloirs des donjons ne cachent pas que des mauvaises surprises, on y trouve également des potions revitalisantes, des trésors, de la nourriture ou des objets enchantés qui permettent par exemple de traverser les murs.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●●

Gauntlet 2 bénéficie d'une excellente réalisation, à peine inférieure à celle des versions Amiga et ST. Et de superbes digitalisations vocales accompagnent le jeu... On appréciera notamment la voix "mâle", tout droit tirée d'une bande annonce de film américain, qui commente l'action.

Voilà vraiment un des meilleurs jeux impliquant quatre joueurs en même temps car, pour une fois, au lieu de tirer tous ensemble sur tout ce qui bouge, ceux-ci doivent réfléchir et s'entraider. Bien sûr, les esprits fourbes prendront un malin plaisir à tirer sur leurs petits camarades pour s'approprier les coffres remplis de pierres précieuses et de sequins d'or ou d'argent.... Mais dites-vous bien que même riche, on ne survit pas longtemps tout seul, face à une horde de monstres affamés !

Cartouche Mindscape pour la console Nintendo Nes. **M.L.**

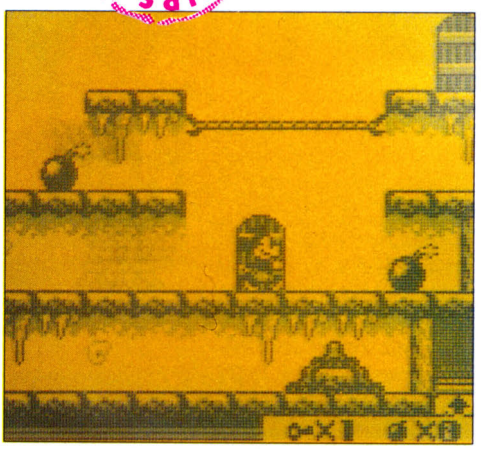
SHIKINJO

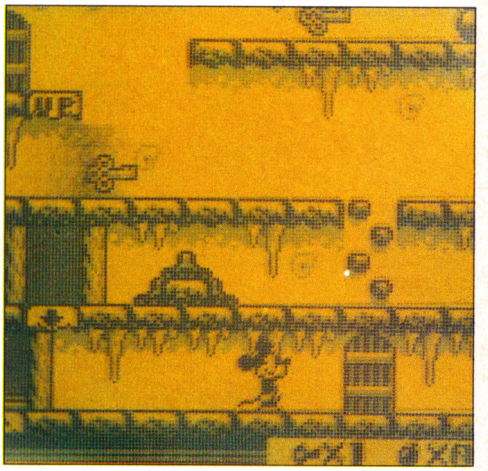
Il faut bien le confesser, personne ne comprenait moins l'âme que les naturalistes qui se proposaient de l'observer. Shikinjo aussi !

Testé ce mois-ci sur la Mega Drive, *Shikinjo* existe aussi sur Game Gear (sous une autre graphie, comme vous l'avez remarqué). Ce jeu de réflexion pure reprend le principe du pousse-pousse, avec cette petite différence que la progression de votre personnage se fait en éliminant les pièces de forme rectangulaire, afin de joindre celle que vous avez sélectionnée avec son double. Evidemment ces

MICKEY MOUSE 2

Fantasia chez les ploucs car le rongeur volubile à la culotte rouge nous remet ça ! Et ça déménage...





Mickey fait un come-back fracassant sur Game Boy ! Eh oui, je vous le dis, *Mickey 2*, le retour, est mégadément - adapté par Kemco, société bien connue pour ses adaptations Nes (*Rescue*, d'Infogrames, par exemple...) et programmé par Kotobuki System (ça a son importance). Si les jeux d'aventure vous gonflent mais que vous ne dédaignez toutefois pas d'utiliser votre cervelle de moineau, alors n'hésitez pas à vous y investir (comme dirait Jack Lang).

Minnie, la gonzesse de Mickey, se retrouve emprisonnée dans un immense château par un sorcier immonde. Votre bonne éducation de rongeur gentleman va vous amener à la délivrer. La tâche ne sera pas simple car partout dans la forteresse rôdent de redoutables énergumènes : du vautour de Robin des Bois en passant par les cartes vivantes d'*Alice in Wonderland*, tous se bousculent au portillon avec la farouche envie de vous faire avaler votre bulletin de naissance... Mais *Mickey 2* ne se limite pas à un stupide beat'em up - loin de là. En fait tout y est question de synchronisation : les tuyaux, dans lesquels vous pourrez vous engouffrer, vous feront passer d'une pièce fermée à l'autre ; grâce aux lianes, vous planerez au-dessus des malfaisants, et des clefs vous ouvriront les portes de fin de niveau... Les ennemis semblent dotés d'une certaine intelligence, tant leurs réactions dépendent des vôtres ! Lorsque vous vous accrocherez à une corde, Pat Hibulaire (le mal rasé vindicatif de la BD) grimpera à son tour pour vous anéantir. Important : tout contact se révélant mortel, anticipez sur les mouvements de vos adversaires - d'autant qu'en cas d'échec vous revenez tout au début du niveau !

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

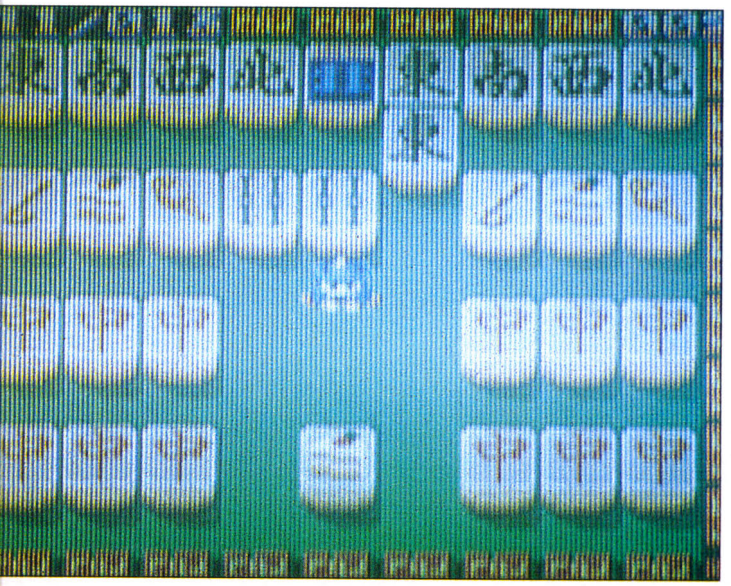
Parfait dans sa conception, *Mickey 2* pèche toutefois par une réalisation médiocre. Les animations - parfaites - sont soumises à un scrolling terriblement saccadé, chose normalement irréalisable sur cette machine !!! Kotobuki System devrait avoir honte... Heureusement le gameplay tient bien sa place et sauve largement le jeu. Un achat indispensable...

Cartouche Kemco (jeu disponible par corresdondance chez I.D.E. Tél. : 49.39.05.72) pour la console portable Game Boy.

F.M.

---

déplacements ne s'exécutent pas sans contraintes, puisque certains éléments additionnés avec d'autres - même s'ils se révèlent tout à fait dissemblables - ont la propriété de tranformer les derniers en blocs fixes et immuables. En plus, il est rigoureusement impossible au joueur d'annuler plus d'un coup (ou mauvais déplacement). La seule solution qui reste alors consiste à recommencer le stage entièrement, ce qui augmente automatiquement la difficulté - sachant qu'il est toujours ardu de retenir les précédents mouvements. Le niveau de difficulté augmente d'ailleurs tous les cinq stages, (on vous fournit entre eux un password, histoire de ne pas avoir à recommencer l'ensemble des "rounds"). Lorsqu'on aborde une partie un menu s'affiche, qui vous propose les cinq premiers stages dans un ordre quelconque - à vous de choisir celui qui vous inspire le plus. En passant, je vous donne le conseil suivant : méfiez-vous bien car la solution la plus évidente ne sera pas obligatoirement la meilleure.



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●

Malheureusement les capacités des cartouches pour cette console se révèlent inférieures à celles de la Mega Drive, ce qui n'a pas permis à Sunsoft de caser le même éventail de possibilités. Pas question de choisir parmi les époques proposées sur la 16 bits... Malgré ces carences, le soft demeure tout aussi prenant et aura de quoi exciter plus d'un archarné du joypad. A consommer avec modération (Momo est actuellement à l'hôpital...).

Cartouche Sunsoft pour la console portable Game Gear.

S.A.

DRAGON NINJA
Bad Dudes

Deux dandys castagneurs jouent Les mains sales pour l'amour du risque.

Le président des Etats-Unis a été kidnappé (pauvre Bush en cul-de-poule ! C'est pas ça qui va arranger ses problèmes cardiaques !) par une organisation criminelle dirigée par le terrible "Dragon Ninja" (d'où le titre de la cartouche... Décidément ils sont forts, ces Japonais !). Le seul espoir de sauver l'illustre chef d'état repose entre vos mains - entre vos poings pour être exact - puisque vous et votre frangin avez été désignés pour affronter les innombrables sbires à la solde de l'ignoble kidnappeur.

Dragon Ninja nous vient des bornes d'arcade et avait déjà fait l'objet d'adaptations sur ST et Amiga. Cette nouvelle version se révèle beaucoup plus jouable que les précédentes : elle offre un écran de jeu plus vaste mais des sprites beaucoup plus petits et donc bien moins détaillés. Le principal intérêt de ce bidule de castagne plutôt classique réside dans la possibilité d'inviter un copain à venir foutre une trempe aux méchants , en votre compagnie.

Les frangins héroïques sont de véritables athlètes, connaissant toutes les finesses des arts martiaux et capables d'effectuer des bonds prodigieux. Ces capacités se trouveront bien entendu mises à rude épreuve face à l'arsenal habituel déployé par une flopée de ninjas, samouraïs, lanceurs de shurikens, clébards enragés, gnomes armés de griffes mécaniques etc.

En pressant le bouton de tir pendant quelques secondes, il est possible de laisser le personnage se concentrer pour balancer un coup incroyablement puissant... La concentration atteint de tels sommets que des flammes s'échappent de tout le corps du bonhomme - ce qui s'appelle se fâcher tout rouge ! Nos gaillards peuvent également ramasser des armes (un nunchaku, des poignards etc.), histoire de reposer quelques instants leurs pauvres petits poings meurtris par des centaines de collisions avec les canines et les molaires de leurs adversaires.

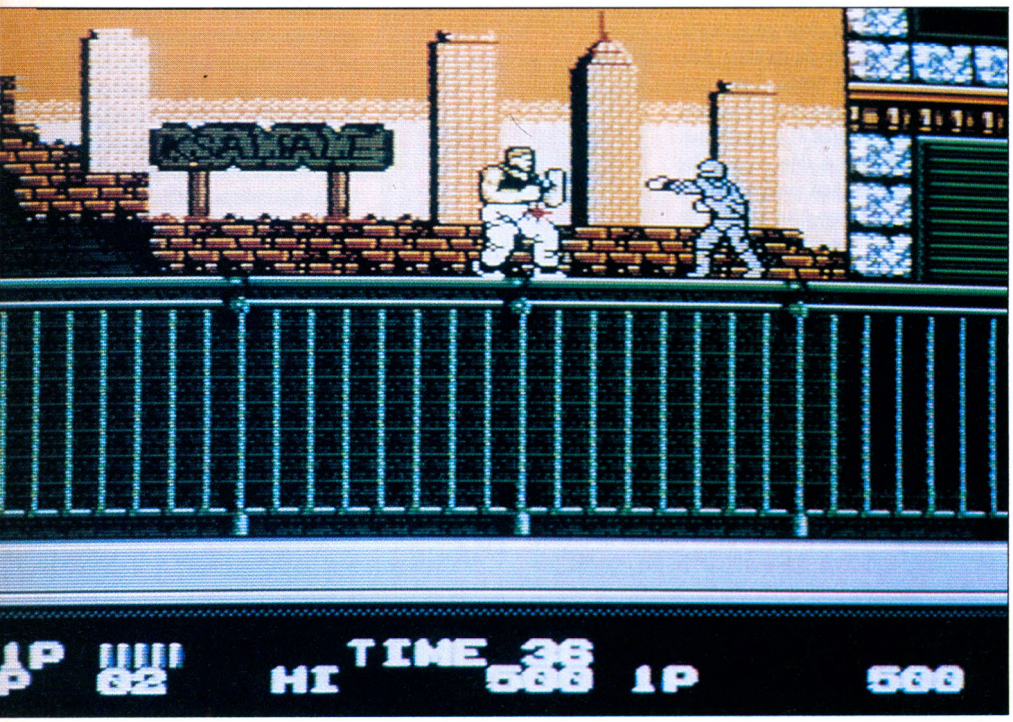
Les décors, dévoilés par un scrollling horizontal fluide, flattent la rétine dans leur agréable variété (on va des rues de la ville à une usine désaffectée, en passant par des égouts, une forêt ou le toit d'un camion lancé à vive allure).

Comme dans tout bon frit'em up, on retrouve les institutionnels monstres de fin de niveau... Le premier se présente comme un bouddha bedonnant (allitération pléonastique) crachant du feu, tandis que les suivants arborent un arsenal de gadgets (genre propulseur dorsal) ou utilisent la magie (l'un d'entre eux se dédouble pour vous égarer).

Pas très original, mais toujours aussi efficace, *Dragon Ninja* demeure un excellent divertissement pour les amateurs de castagne en duo !

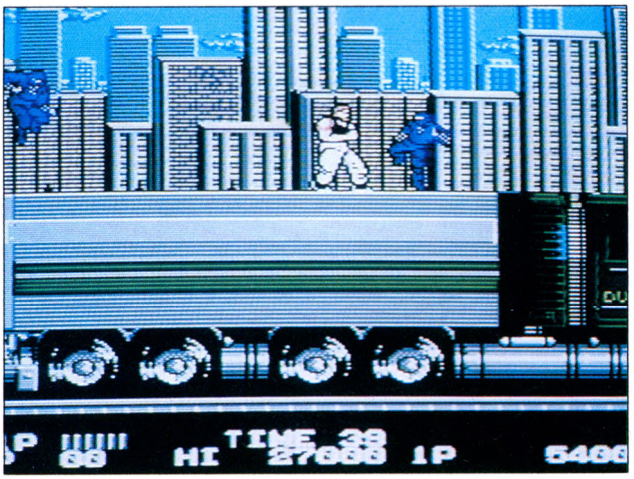
Cartouche Ocean pour la console Nintendo.

M.L.



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●



PSYCHIC WORLD

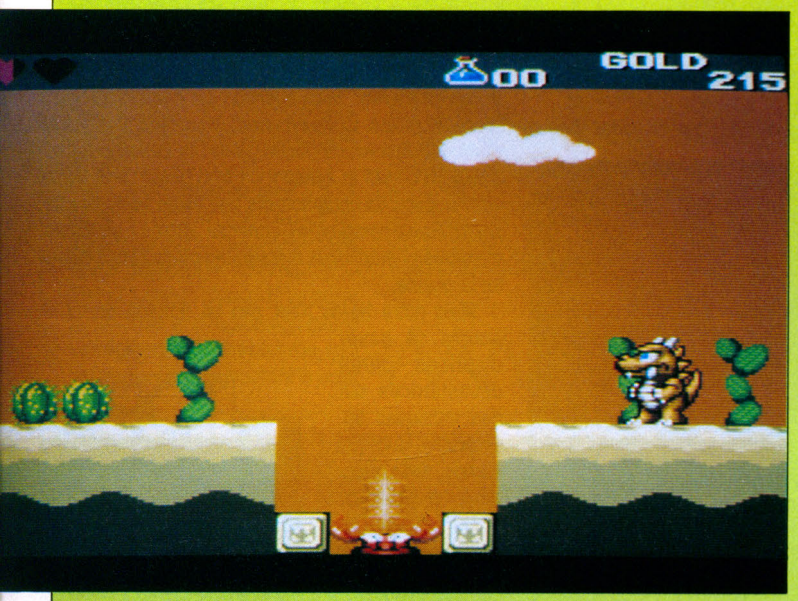
Aïe ! Après le test canon dans notre n°46 de la version de ce jeu sur Game Gear, l'adaptation sur Sega Master System nous laisse un arrière-goût d'inachevé...

Le scénario n'a pas changé, vous incarnez Lucia, la sœur de Cécile, assistante comme vous du professeur Knavik, dont la principale activité consiste à utiliser quelques monstres glanés çà et là, pour des expériences pas très catholiques - on s'en doute ! Un soir, les mal finis brisent leurs chaînes et enlèvent la pauvre Cécile. Bon, ça y est, vous y êtes ! Fort de quelques conseils et équipé d'armes par le professeur, vous partez délivrez la frangine...

La première partie de *Psychic World* se révèle très

ADVENTURE ISLAND

Voici le quatrième volet de . saga de *Wonderboy : Adventure Island*. Peut-être me direz-vous qu'à la longue on se lasse un peu ! Mais non, ce quatrième épisode se révèle toujours aussi passionnant que les précédents, les décors d'une rare beauté, les commandes précises etc.



Et le scénario béton : armé d'un sabre brillant comme un sou neuf, vous débarquez sur une île puis vous introduisez dans un château où se mordent 6 dragons qu'il faudra combattre et détruire. Méfiance car la moutarde leur est montée aux naseaux (qu'ils ont particulièrement béants et efficaces...). Après le premier dragon, rapidement mis hors d'état de nuire si on lui tape assidument sur le crâne, vous vous transformez en petit bébé cracheur de feu et faites quelques emplettes à l'armurerie du coin... Empochez au passage quelques pièces d'or et poursuivez votre croisade antidragon, après avoir eu soin de ramasser et d'ouvrir tout ce qui se trouvait le long de votre parcours (clefs, coffre, armes etc). Vous rencontrerez aussi des crabes aux pinces redoutables, des poissons non comestibles, des plantes qui balancent des boules de feu - il ne faut pas trop s'attarder en route !

Une bonne maîtrise du joystick se révèle impérative car l'erreur d'appréciation se trouvera immédiatement sanctionnée par une perte de level de vie, et croyez-moi, ça va très vite ! En cas de malheur ou de blessure, une charmante infirmière vous prodiguera les premiers soins et en cas d'échec, un charmant angelot vous indiquera le moyen le plus court de rejoindre le bon Dieu et ses saints. Rassurez-vous, cette version possède une option "continue"... Eclatez-vous, Bacchus reconnaîtra les siens !

Cartouche Hudson Soft pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx.

Franck M.

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

facile, quelques petits coups de canon "Psy" pour anéantir les cauchemars biologico-fictionnels, sans oublier de ramasser des options (explosion, lévitation, téléportation, espérance de vie etc.) afin d'obtenir un armement plus puissant. Au terme de chaque tableau (il en existe 5, le dernier se situant dans une forteresse), un laideron mastard vous attend de pied ferme. C'est du réchauffé tout ça et c'est pas très beau... Heureusement que le soft reste très jouable, on peut aller très loin, très vite (aussi vite que vos armes - ah que même vous ce soir !). Pour les fanas du genre...

Cartouche Sega pour la console Sega Master System. **Franck M.**

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●

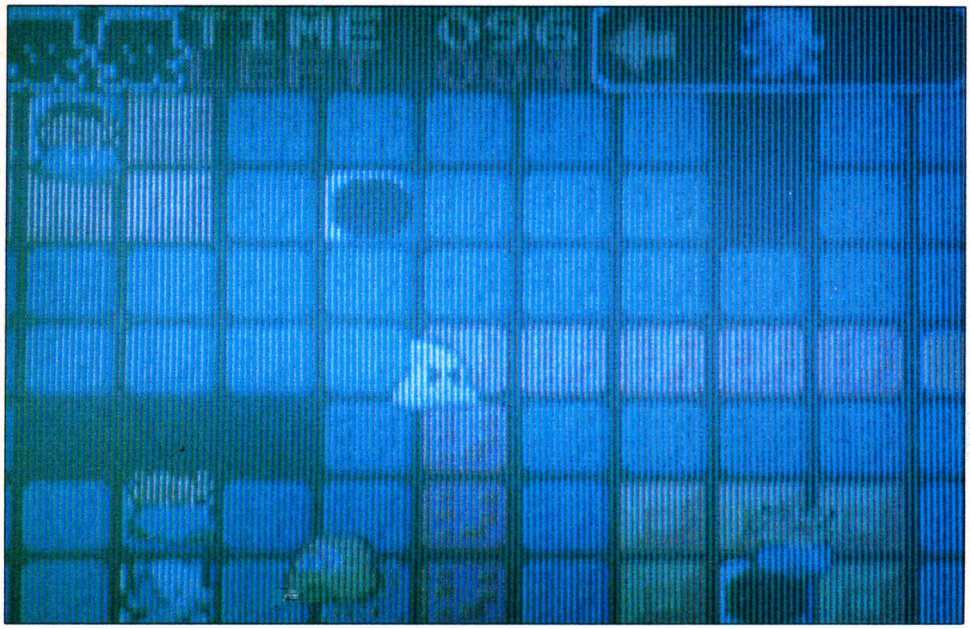
SKWEEK

"Une vie réussie est un rêve d'adolescent réalisé dans l'âge mûr." Ah que Skweek quelque part m'interpole !

Voici un soft bien compliqué... Aussi étrange que cela puisse paraître, *Skweek*, qui fut créé par Loriciel surgit, pour nous les petits chauvins franchouillards, sur plusieurs consoles japonaises. Mais bizarre autant qu'étrange, le logo de distribution est celui... de l'éditeur Infogrames. Pourquoi une telle valse des étiquettes ? Parce que nul ne saurait distribuer n'importe comment son jeu sur les déesses nipponnes. Loriciel a donc dû passer par l'intermédiaire d'Infogrames pour que les gros bonnets japonais acceptent le contrat. Un sacré micmac !

Mais cap sur le jeu... Vous vous rappelez cette petite boule de gomme légèrement hippie (sans le L.S.D., rassurez-vous) sur les bords ? *Skweek* a fait un sacré bout de chemin depuis et vient batifoler sur la portable Game Gear : du grand art ! Il aurait été taillé sur mesure pour cette console que l'on n'aurait pas fait mieux...

Assumant la douce peau de la bestiole, vous devrez franchir des dalles de façon à les faire changer de couleur. Une fois l'opération accomplie sans encombre - si toutefois concombre il y a - vous pourrez envisager le niveau suivant. Mais attention car il existe différents types de dalles. Certaines sont glissantes, d'autres se dérobent sous vos modestes pieds ; il y a aussi celles qui s'autodétruisent et laissent un trou béant dans lequel vous risquez de choir comme une vieille boîte de conserve. Sans compter les ennemis attitrés : fantômes, monstres et mâchoires métalliques prêts à vous déjanter la gueule.



Mais notre héros n'est pas un mouton bêlant et pourra se gaver d'options plutôt dévastatrices sur des musiques appropriées. Quoi qu'il en soit, cette adaptation œuvrée par Victor se révèle des plus réussies et ne manquera pas d'enchanter les francs amateurs de mignardises.

Cartouche Victor pour la console portable Game Gear. S.A.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●●

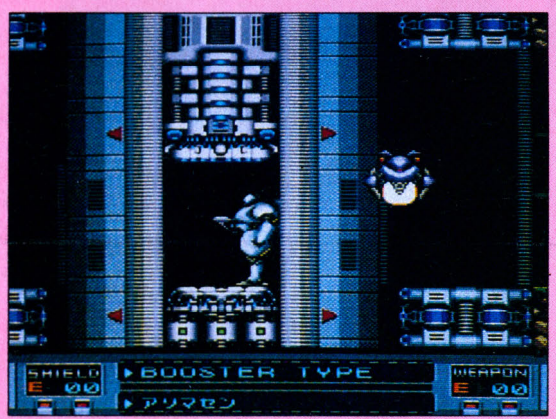
ETRNAL CITY

Ceci n'est pas un blasphème : mais Dieu seul sait ce qui s'est passé dans la cabèche dégueu de l'équipe des programmeurs de Naxat Soft... Ils nous gratifient sans prévenir d'une merde sans nom - comme disait Donald Sutherland dans je ne sais quel film - et pourtant elle en a un : *Etrnal City*. On pourrait simplement vous dire de ne pas l'acheter, et passez muscade ! Mais trop facile car casser purement et simplement un soft demeure à la portée du dernier des béotiens. Ce shoot'em up, lui, va vous casser le tronc...

Vous y incarnez une jeune et suave fillette au corps moulé de poupée psychédélique, pilotant un super-robot de pas moins de quatre tonnes. On imagine très bien ce qu'un mastodonte de ce poids peut provoquer comme dégâts sur son passage. Eh bien, contrairement à votre espoir légitime, il se révèle totalement incapable de détruire l'ennemi à grande échelle. Bref on sombre carrément dans un jeu excrémentiel - pseudo-morphiquement aventureux - dans lequel on doit sortir d'un labyrinthe puis d'un second, puis d'un troisième et jusqu'à plus soif...

Hormis donc les graphismes (qui restent tout de même dans une honnête moyenne) l'ensemble travaille dans le dégueulasse de compétition. Ne parlons pas des musiques (même l'Amstrad fait mieux, c'est pour dire) nulles à chier - n'ayons pas peur des mots - et des animations (il y en a ?) repoussantes. Fuyez à grandes enjambées !

INTERET : ●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●
SON : ●



Carte Naxat Soft pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx.

S.A.

IRONSWORD

Ironsword est la suite de *Wizards and Warriors*, dans lequel le joueur affrontait déjà l'ignoble sorcier Malkil (mais où vont-ils chercher des types avec des noms pareils ? Imaginez les présentations dans les dîners en ville : "Bonjour, moi c'est Malkil... Malkil Trougnard... - Enchantée, moi c'est Rika..."). Figurez-vous que cet odieux personnage au nom ridicule a réussi à s'échapper lors du premier épisode et revient sous la forme des quatre éléments : le Feu, l'Eau, la Terre et le Vent.

La seule façon de venir à bout de cet increvable vilain est de retrouver les quatre fragments d'une épée légendaire nommée Iron Sword. Chaque niveau de ce jeu de plate-forme et d'exploration cache un fragment de l'arme blanche, qu'il faudra acquérir en trouvant le point faible de chaque élément (Eau, Air, Terre, Feu donc). Pour accéder au niveau supérieur, il suffit de trouver un objet en or (celui du premier niveau est un œuf), puis de l'offrir à un gigantesque animal, qui en retour vous transportera à l'endroit voulu...

Pour vous aider dans votre quête, une boutique propose de la nourriture, des armes, des clés ou mieux... des pouvoirs magiques... Mais encore faut-il la trouver !

La gestion du personnage principale se révèle assez curieuse : celui-ci ne peut que sauter et donner des coups d'épée... et encore, pas en même temps, ce qui oblige le joueur à une gymnastique fastidieuse !

Le décor, truffé de salles secrètes et de bonus cachés recèle parfois quelques bonnes idées comme les toboggans rocheux du premier niveau. Bref, un petit truc sans prétention qui pourra toujours faire passer un bon moment aux amateurs de jeux de plate-forme...

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

Cartouche Acclaim pour la console Nintendo.

M.L.

VIDEOS EURO LOISIRS I.D.E

SUPER ROBOTS

Banpresto, après s'être attaqué à la Super Famicom avec *SD Great Battle*, tente une incursion dans le monde de la Game Boy. Reprenant le même thème - une parodie des superhéros japonais - ce soft aborde le sujet côté aventure.

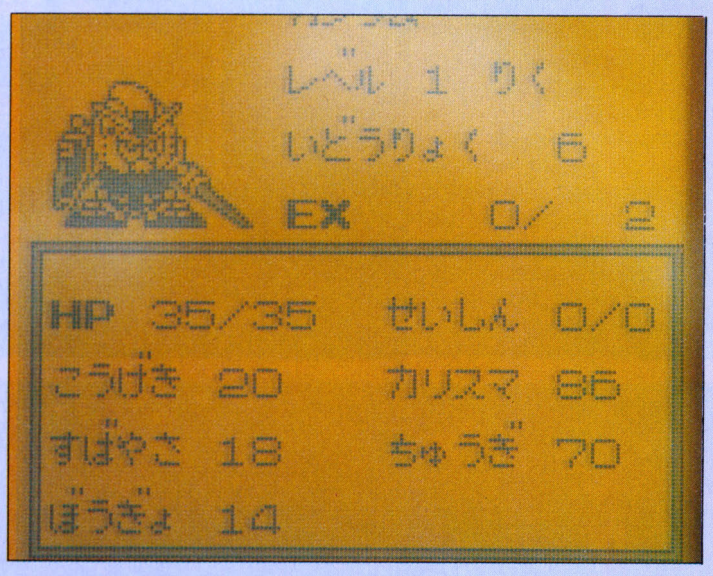
Après avoir réussi, tant bien que mal, à sélectionner les quelques robots qui prendront part au massacre, vous accéderez à une carte représentant le champ de bataille. Les touches de direction vous permettront d'aller faire un tour dans le camp des ennemis pour observer leurs mouvements et ainsi élaborer une stratégie - évitant par la-même une regrettable boucherie... Le terrain s'étend sur des vastitudes et des vastitudes et il faudra du temps avant que le premier combat n'ait lieu - mais ne désespérez pas, ils viendront bien assez tôt...

Grâce aux différents menus, vous pourrez améliorer les performances de vos unités de combat, agresser sauvagement un adversaire ou au contraire prendre la fuite à toutes jambes (bioniques évidemment...). Les ordres se donnent les doigts dans le nez (heureusement d'ailleurs, la stratégie est assez difficile à mettre en place, il ferait beau voir qu'on se casse encore le tronc !) ; par exemple, lors d'un déplacement, toutes les cases où vous ne pouvez pas aller adoptent des couleurs inversées. On ne remerciera jamais assez les programmeurs pour cela.... Tous les menus causant japonais, je vous dis pas l'angoisse pour trouver la signification des messages, ça relève carrément de l'aventure/arcade !

M'enfin, comme d'habitude on s'y retrouve et le sabir nippon, on finit par s'en tamponner le coquillard...

Voilà un bon petit jeu, bien réalisé, mais à conseiller seulement aux gens très patients !

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●



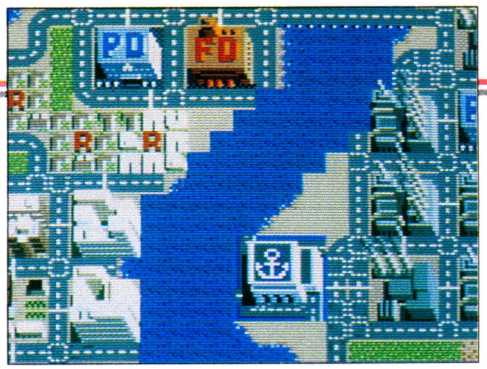
Cartouche Banpresto (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable Game Boy.

F.M.

VIDEOS EURO LOISIRS I.D.E

SIM CITY

Ou le jeu auquel Jacques Médecin aurait dû s'adonner davantage..



Faire prospérer une cité dans la joie et la bonne humeur ne constitue pas pas une sinécure. Parlez-en à votre bourgmestre préféré, il vous en dira des nouvelles... Difficile d'imaginer la lourde responsabilité qui repose sur les frêles épaules de nos administrateurs. Même à l'échelle d'un petit village qui se veut dynamique, la moindre évolution réclame une organisation draconienne. Pas d'usine sans pollution, pas de pollution sans coups de gueule de la populace etc. Sans compter les impôts qu'engendrent tous les aménagements d'importance. Bref, à moins d'être fin politique, la ville a toutes les chances de tourner au foutoir organisé...

Mais de quel bois est donc fait un bon politique ? Ma bonne dame, c'est pas compliqué, c'est un homme capable de vous mettre le nez dans le caca et de vous faire dire que ça sent bon... Enfin, dans la réalité. En matière de softs, il en va tout autrement. Difficile de gruger l'ordinateur de la même façon qu'un humain ! Le maire de *Sim City* se comporte donc par obligation comme quelqu'un d'honnête. Peut-être le seul manquement au réalisme du jeu...

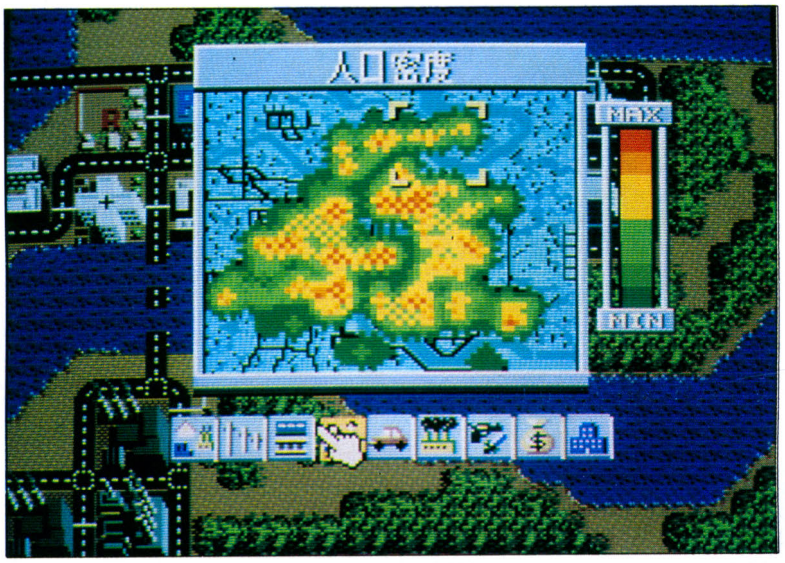
A part ça, tout y figure : de l'aménagement des espaces verts à la construction des routes, en passant par les bâtiments d'habitation, les locaux de travail (usines, centrales électriques) ou les aéroports. Comme il se doit, un nombre important de parcs contribuera à une démographie galopante - je vous raconte pas la feuille à l'envers et l'encombrement des fourrés - ainsi qu'au bonheur radieux de vos administrés.

Faites gaffe ! L'embellie sera de courte durée si vous ne trouvez pas à occuper rapidement tout ce beau monde et surtout à leur procurer les pépettes qui les mettront à l'abri du besoin. Quelques usines feront l'affaire, à condition que les émanations toxiques ne gênent personne et que la commune puisse financer le tout sans faire appel au contribuable.

Le but final consiste donc à obtenir une cote de popularité maximale sous peine d'être jeté lamentablement aux élections...

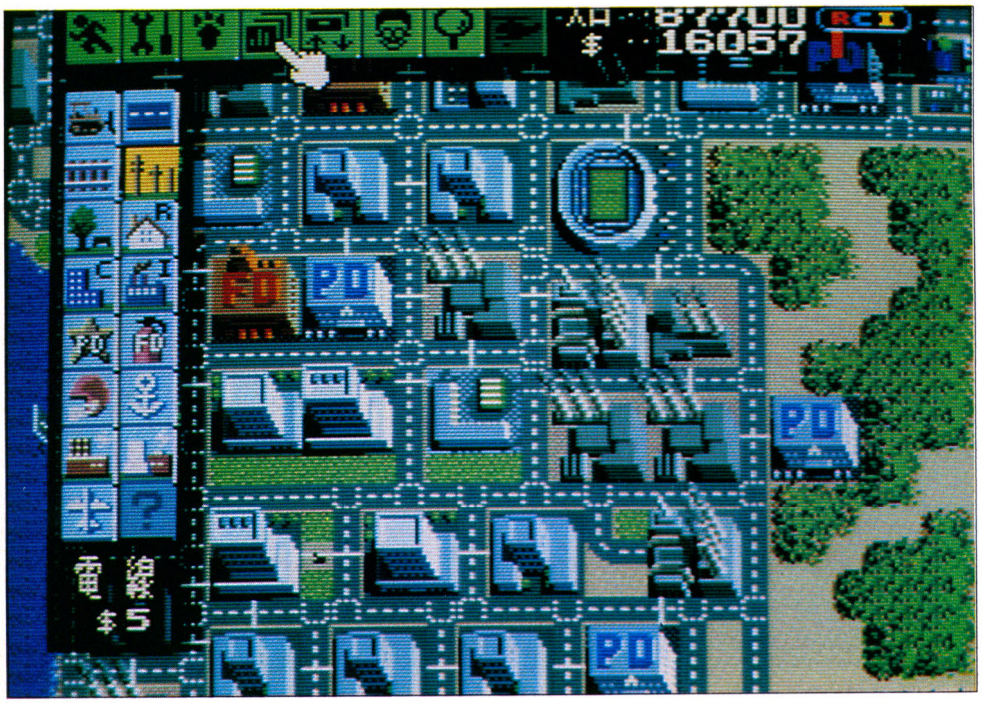
Cartouche Maxis 8 mégabits pour la Super Famicom.

G.B.



TOP MICRO NEWS

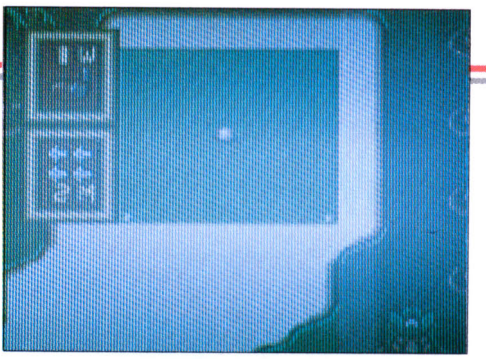
INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●●



MICKEY MOUSE

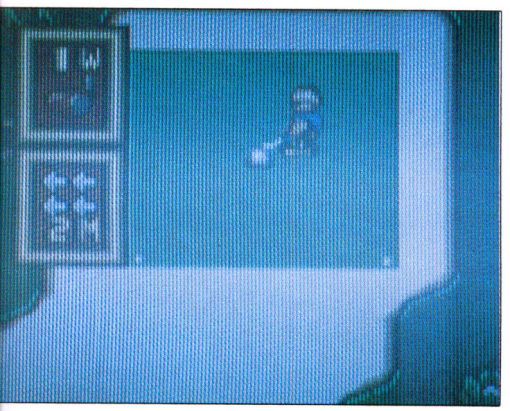
Sous les ris d'une apparente bonasserie stagne insidieusement un masochisme rampant. Il faut retrouver Minnie et s'abolir en elle !

SUPER GOLF



Un footing aristocratique, entre le whisky du matin et les flambées de tourbe qui embaument les soirées des esquires.

Jouer les exhibitionnistes au beau milieu d'un terrain de golf constitue une manière de mec plus ultra pour le satyre mégalomane. Mais mener à bien ce genre d'aventure réclame au bas mot les muscles de Sly ou de Schwarzenegger - ne serait-ce que pour franchir le service d'ordre.



Tenez hier encore, cette andouille de Momo a cru bon d'aller y faire un tour, histoire de jouer les baroudeurs du sexe. Depuis, on est sans nouvelles de lui... Mais trêve de plaisanteries, vous allez me dire que tout ce que je vous dis n'a pas vraiment de rapport avec le jeu. N'en soyez pas si sûr car il y a beaucoup plus de pervers inavoués dans nos eaux neuronales que d'asticots dans la viande pourrie. Et disposer d'une console Game Gear chez soi peut se révéler des plus utiles pour brider votre libido galopante.

Avec cette simulation sportive fantastique (pour une 8 bits) de golf, vous plongerez dans les arcanes des meilleurs professionnels du genre. Car malgré ses apparences anodines, *Super Golf* se révèle franchement surprenant, tant par ses qualités graphiques que par ses animations.

Quand on commence une partie, trois menus consécutifs apparaîtront : le premier permet de sélectionner un joueur parmi quatre candidats pour une partie en solo. Le second autorise la même opération pour la sélection de deux, trois (voire quatre) joueurs.

Le troisième vous fera procéder au choix d'un caddie (toujours entre quatre). On peut en outre, avec les menus suivants, configurer le golfeur et lui donner un nom. Chaque trou bénéficie d'une présentation complète - signalant à bon escient les obstacles. Il ne faudra pas oublier, évidemment, de tenir compte de la force et de la direction du vent.

Une foultitude de bois et de fers se trouve bien entendu à votre disposition. Mettre de l'effet dans la balle deviendra vite une obligation, comme d'ailleurs la maîtrise de la frappe. La direction de votre mouvement est gérée par la console, mais attention, pas toujours sous le meilleur angle : à vous de trouver le meilleur !

Vous admirerez la grande qualité des scrollings multi-directionnels, bien qu'ils soient un soupçon saccadés, et le zoom effectué sur la balle quand elle a été projetée dans les airs vous donnera l'impression qu'elle va transpercer l'écran...

Sous le par la blonde gémit d'extase. Où est le handicap ?

Cartouche Sigma pour la console portable Sega Game Gear.

S.A.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●

Il semblerait que les aventures de Mickey fassent recette aussi bien au pays du Soleil-Levant qu'aux States - et à en croire les dires de plusieurs journalistes, c'est même un vrai succès.

Mickey Mouse sur Game Gear n'a rien d'un frit'em up pour consolistes dévoyés. Tout comme les adaptations précédentes, il n'engendre pas la violence mais vous fait plutôt aspirer à un monde meilleur d'où le Mal serait définitivement banni (tentation de l'angélisme !). Mais le manichéisme y règne comme dans tout univers... Un beau matin fatigué, en allant à la cueillette des champipi... des champignons, Mickey et son adorable Minnie se retrouvèrent face à l'infâme Mizrabel...

La sorcière épouvantable kidnappe aussitôt la gonzesse du souriceau rigolard et lui impose illico un marché de maître-chanteur. Pour retrouver saine et sauve Minnie, il devra se lancer à la recherche de trois gemmes (ou plus - selon le mode de difficulté choisi) aux pouvoirs magiques. Il se précipite donc moustache la première dans cette quête, au travers de lieux farfelus, se frayant un chemin parmi une flopée d'antagonistes issus bien entendu des studios Walt Disney. Des fruits et des pastilles servent d'options à notre héros dans son parcours libératoire. Il peut aussi sauter sur ses ennemis pour les faire disparaître, ou leur balancer joyeusement différents agrumes .

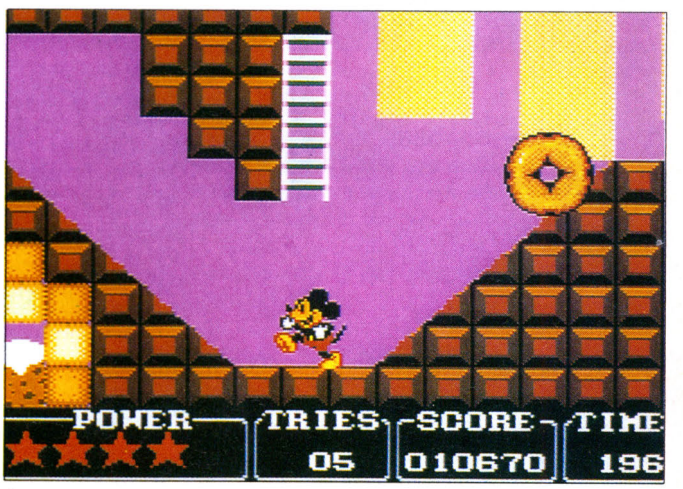
Si nous devions situer ce *Castle of Illusion* par rapport au deux précédents, nous le placerions dans la hiérarchie après la version 16 bits mais largement devant le *Mickey* sur Master System. A vrai dire l'identité est parfaite mais sur Game Gear la maniabilité se révèle supérieure et les scrollings surpassent de loin ceux de sa consœur 8 bits. Un hit de plus pour une logithèque sans cesse grandissante !

Cartouche Sega pour la console portable Sega Game Gear.

ES.A.

TOP MICRO NEWS

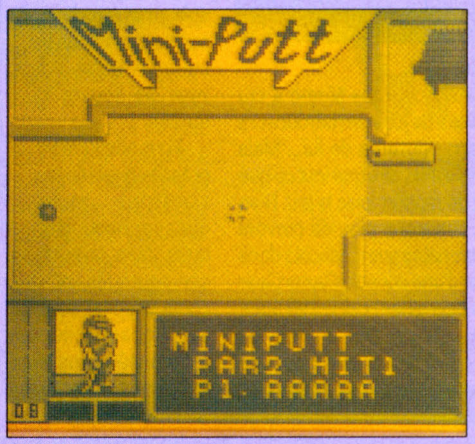
INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●

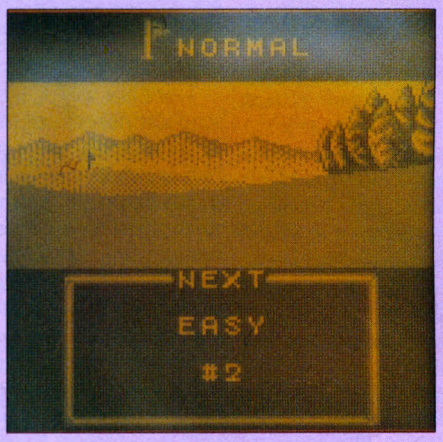


MINI PUTT

VIDEOS EURO LOISIRS I.D.E

Le mois dernier, nous vous présentions le dernier jeu de golf disponible sur la Super Famicom. Il portait un nom auguste, puisqu'il s'agissait d'*Augusta National Golf Club*. Aujourd'hui c'est au tour de la Game Boy de s'essayer au swing...





Mini Putt passe pour une simulation de mini-golf très pratiquée par les "hobbistes" en mal d'exercice. Mini, mais extrêmement jouable et simple d'utilisation (ce qui ne constituait pas vraiment la caractéristique principale d'*Augusta*). Outre son principe déjà parfait - vous faire un dessin friserait la folie -, il exploite à merveille les capacités de la console avec son scrolling multidirectionnel.

Le joueur peut, à sa convenance, sélectionner le mode "Play Game" ou le mode "Training". Une fois ce choix opéré, un second menu apparaît avec les options "Normal" et "Gamble", qui offrent la possibilité de jouer à plusieurs (quatre en l'occurrence) par roulement. On peut définir le niveau de difficulté et choisir d'accéder au stage "Special", dans lequel les concurrents s'affrontent en pariant une certaine somme.

Lors de chaque parcours, un plan d'ensemble du trou que vous allez devoir affronter se trouve à disposition : en déplaçant le curseur, vous ferez scroller l'écran à loisir.

Jouer avec les bandes se révèlera absolument nécessaire, surtout lorsque votre balle aura la malchance de croiser les flèches de contresens, qui ont pour effet de la renvoyer son expéditeur...

Tout le charme du jeu se situe à ce niveau-là. Le compas dans l'œil (ouille, ça fait mal !) constituera votre unique arme face à cette horde d'horribles "bandes" et de "flèches"... à la solde des murs. A vos clubs !

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

Cartouche Awave Inc. (jeu disponible par correspondance chez I.D.E. Tél. : 49.39.05.72) pour la console portable Game Boy.

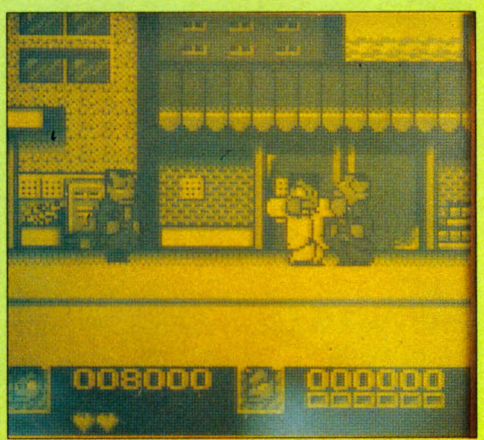
S.A.

VIDEOS EURO LOISIRS I.D.E

KUNIO

Ah, les jeux de baston, rien de tel pour se défouler... Quand on est un peu frêle ou carrément lâche, il se révèle parfois nécessaire d'avoir un palliatif. Le nervous breakdown frappe assez souvent pour qu'on ait envie de se soulager... Sur notre console portable préférée, nous avons eu droit au fantastique *Double Dragon*, devenu à présent une référence en la matière. Si vous en êtes venus à bout, je comprends votre impatience et l'irruption d'un nouveau titre doit vous avoir mis l'eau à la bouche... Hélas, mille fois hélas, ce remake ne constitue qu'une parodie médiocre de jeu d'action. Vous y subirez un scénario consternant, dans lequel il faut débarrasser la ville d'un gang de malfaiteurs en affrontant un par un les malfrats qui la mettent en coupe réglée.

Je ne sais pas si vous avez déjà lu la critique du jeu de foot de la même société - c'est à se demander si Technos n'est pas le Titus japonais... Des décors répétitifs en diable, des graphismes simplets et un intérêt de jeu qu'il faut aller chercher pour le moins dans la décharge publique du coin... Le nombre de coups disponibles se révèle affreusement limité et il ne vous sera pas possible de récupérer les armes de vos adversaires... De plus, il peut vous arriver de vous retrouver carrément sur un adversaire sans que rien ne se passe : vous tapez dans le vide mais évidemment lui ne vous manquera pas ! Une seule petite chose positive, les mouvements du héros qui rigolent un chouia, notamment lors du coup de poing... Au bout de quelques secondes, il saisit le méchant pas beau par le col de sa chemise, le soulève de terre et le frappe à bras raccourcis.



Vraiment le seul must de la bête ! Si vous cherchez à vous défouler, faites-le en pulvérisant la cartouche ou demandez le feuilleton à la place.

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●

Cartouche Technos (disponible par correspondance chez I.D.E. Tél. : 49.39.05.72) pour la console portable Game Boy.

F.M.

WARDNER

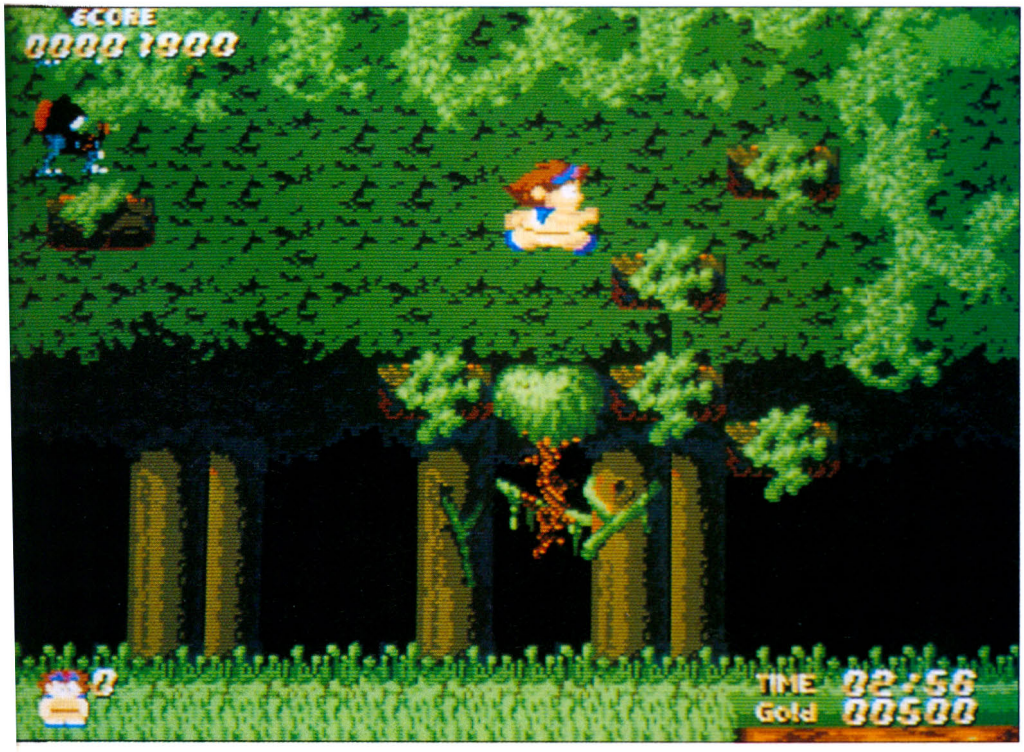
La gestuelle du baroudeur au service galant d'une prophylaxie radicale...

Purée, voici le nouveau jeu de Visco (je sais, c'est un peu tiré par les oxyures...), et il est supercool ! Passé pratiquement inaperçu en arcade, ce jeu mignon comme une nymphette à l'aube de ses douze printemps fait son apparition sur Mega Drive. Une véritable révélation !

Notre héros (un peu enveloppé à vrai dire - comme notre secrétaire de rédaction !) et sa copine se promenaient tranquillement dans les bois. Au détour d'un chemin, un sorcier belliqueux surgit de nulle part et se met, sans vergogne, à hypnotiser votre dulcinée... La pauvre innocente disparaît tout à coup et c'est à vous maintenant de partir en quête de ses charmants abattis...

Vous êtes bien entendu puissamment armé et les petites flammèches que vous balancez à gogo se révèleront fort utiles pour vous sauver la mise... et la vie. En récupérant, çà et là, l'or contenu dans des coffres, vous pourrez, à la fin d'une étape, acheter au trafiquant de service des équipements martiaux encore plus puissants (quelle originalité). Si le principe demeure des plus simplets, on peut cependant affirmer sans faire gourance que la réalisation l'est beaucoup moins. Les concepteurs de cette cartouche verseraient eux-mêmes dans la sorcellerie que cela ne m'étonnerait pas. En effet, un tel machiavélisme règne dans l'organisation des tableaux et dans les réactions des monstres de fin qu'on peut vraiment se poser la question... Tout réside en fait dans une bonne synchronisation des mouvements (si vous faites dans le débile moteur, vous pouvez passer au test suivant...) ; inutile d'acheter ce soft si vous recherchez uniquement la baston.

Pour résumer, ça ressemble davantage à *Indiana Jones* qu'à *Commando* - si vous voyez c'que j'veux dire... Vous devrez par exemple passer au-dessus de lacs de feu en vous accrochant aux lianes, éviter des nappes de gaz mortels, des pieux et autres gâteries !



La réalisation apparaît exemplaire, avec de temps en temps de superbes scrollings différentiels. Quant aux musiques, elles collent parfaitement à chaque étape du jeu. Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître, on ne peut qu'applaudir Visco... Espérons que leurs prochaines réalisations se maintiendront à ce niveau.

Cartouche Visco pour la console Sega Mega Drive japonaise.

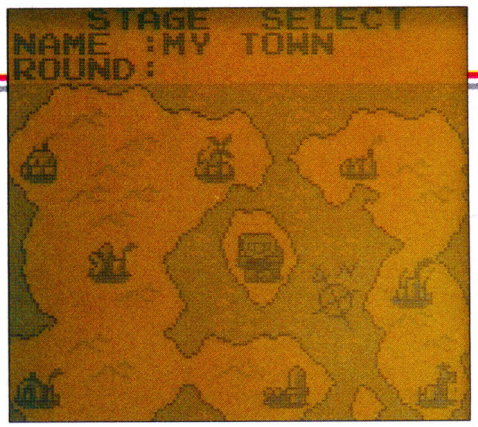
F.M.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

EUROS LOISIRS VIDÉO

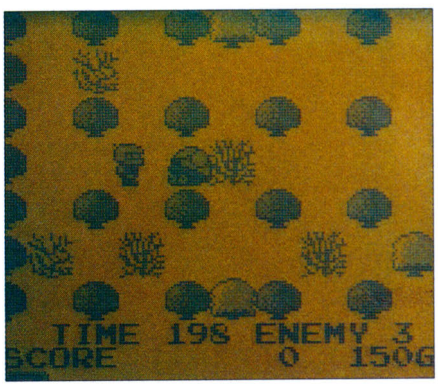
BOMBER BOY



Cette java de bombes qui se briquent vous fera danser la tarentelle !

Vieux comme Hérode et sorti il y a quelques années sur le standard MSX, puis il y a environ 6 mois sur la console Nec, *Bomber Man* ressuscite aujourd'hui sur Game Boy et sous le nom de *Bomber... Boy*.
Cela ne veut pas dire que l'un ne va pas sans l'autre... Autrement dit, après la page de présentation, vous pourrez choisir parmi trois options quand le menu aura fait son apparition : *Bomber Boy*, *Bomber Man* ou *VS. Mode* - qui vous donne en clair la possibilité de jouer à l'un ou à l'autre en mode un player ou deux.

A l'aise dans la peau du héros juste et impavide, vous devez détruire un nombre prédéfini d'ennemis selon votre choix de partie : robots, flammèches, boules de gomme etc., au cœur d'un un labyrinthe de pierres et de briques, en les arrosant de bombes du type FX-Z23B 541 (impressionnant !). Une fois tous les adversaires éliminés, vous pourrez passer au niveau suivant grâce à une porte camouflée derrière une de ces briques, qui explosent à leur moindre contact avec l'aire de diffusion d'une ou de plusieurs bombes, quand elles explosent. Certaines, selon le niveau atteint, ne peuvent être détruites qu'au bout de trois explosions... Mais attention, une brique peut cacher une option mais aussi un ou plusieurs effroyables brigands prêts à vous coincer dans le premier cul-de-sac venu, auquel cas votre armement ne servira à rien, puisqu'en détruisant la bestiasse, vous vous anéantiriez par la même occasion !



Comme on vous l'annonçait un peu plus haut, *Bomber Boy* et *Bomber Man* sont à la fois identiques et distincts dans leur principe ; la différence se situant dans la tonalité de l'aventure. Car dans *Bomber Boy*, le zéro pointu devra nettoyer huit villes de ses ennemis.

Et chaque joueur peut au départ, avec les cent Golds dont il dispose, acheter des options (bombes,amplificateurs desdites ainsi que des fioles) de manière à acquérir des pouvoirs supplémentaires. En outre, un password permet de reprendre n'importe quelle partie en cours à l'endroit où vous l'aviez abandonnée.

Hudson Soft n'en n'est pas à son coup d'essai : cette superbe adaptation en constitue le témoignage frappant... D'ailleurs, que ce soit pour les musiques ou les graphismes rien à redire, si ce n'est : bis repetita placent !

Cartouche Hudson Soft (vue et disponible chez Euro-Loisirs-Vidéo ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable Game Boy. S.A.

TOP MICRO NEWS

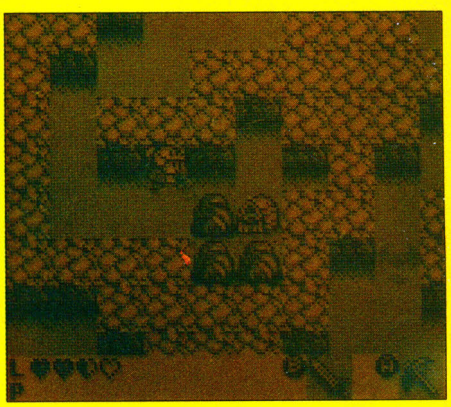
INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

ROLAN'S CURSE

Rolan's Curse - le type même du jeu de rôle à la japonaise ! Il n'y a qu'à compulser un numéro du magasine *Login* pour s'en convaincre. En effet, au pays du Soleil-Levant, toutes les machines possèdent une flopée de softs de ce genre et la console portable Game Boy ne fait pas absolument pas exception à la règle.
Entièrement graphique, ce jeu de rôle vous place dans la peau d'un brave et vaillant chevalier qui se précipite lance pointée au secours d'un royaume en perdition... Une cochonnerie de déchet biologique a semé la zizanie sans compter : il va falloir remettre un peu d'ordre dans tout ça en exterminant à coups d'épée et de hache les mal finis qui tenteront (sans grand succès, il faut bien le dire) de vous barrer la route. Vous allez plonger dans un véritable dédale (Dédale est l'architecte qui construisit le labyrinthe où se morfondit le Minotaure et s'en échappa avec son fils Icare à tire-d'aile... de cire) de salles, que le héros devra explorer pour retrouver divers éléments qui le mèneront à la victoire et à une gloire éternelle (ben mon colon...). L'action se déroule en fausse 3-D (regardez la superbe photo : une illustration est souvent plus explicite qu'un long discours) et selon un scrolling multidirectionnel parfait. Comme dans les désormais classiques *Y'S* - qui n'existent pas encore sur notre petite console chérie mais sait-on jamais, l'espoir fait vivre -, vous rencontrerez tout au long de cette aventure des âmes charitables, parfois désireuses de vous délivrer des indices précieux pour la quête en cours.

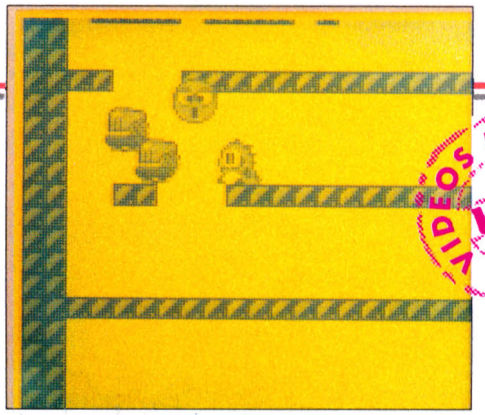
Vous débuterez avec une épée minable, une énergie minimale et pas la moindre protection pour éviter le contact avec les immondes créatures. Le premier niveau vous permettra de remplir vos poches et d'augmenter considérablement votre résistance. Par la suite, des fioles et des armures vous seront gentiment attribuées après un combat sans merci contre (au choix) des araignées, des chauves-souris et enfin des blobs (choses gluantes et répugnantes à souhait...) - de quoi satisfaire les plus difficiles ! La victoire ne s'obtiendra pas sans mal mais puisque le jeu en vaut le candélabre... Graphiquement assez dépouillé, musicalement superbe, ce soft (en anglais s'il vous plaît !) vous garantit des tours et des détours.

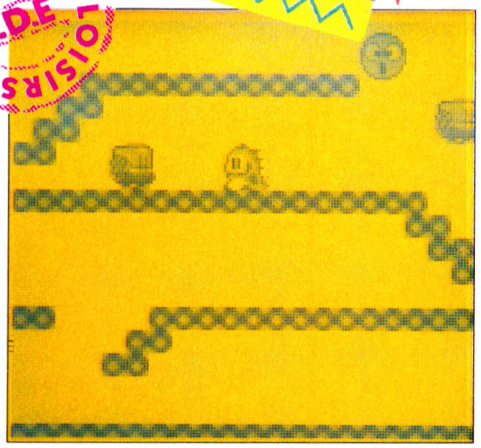
Cartouche American Sammy Corp pour la console portable Game Boy. F.M.



INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

BUBBLE BOBBLE





Ogier le preux passait par là, quand il vit le dragon et ses bulles. Monstres, tremblez devant la beauté ! !

Devenu un grand classique sur les bornes d'arcade, micros et consoles, *Bubble Bobble* pointe enfin son nez sur les portables. Taito, qui n'a pas l'habitude de laisser tomber ses zélateurs, a décidé d'adapter cet épisode sur toutes les machines - petit clin d'œil pour vous rappeler qu'il s'agit du premier volet, qui donna naissance par la suite à *Bubble Bobble 2*, *Rainbow Islands*, *Dodonkodon* et *Parasol Star*.... Grande famille certes, mais *Bubble* n'en reste pas moins le meilleur malgré son manque de complexité - en regard de ses séquelles. Mais trêve de billevesées, gameboyons, gameboyons !

"N'ai-je donc tant vécu que pour la "dragonie" ? Mon bonheur n'a d'égal que ma grandeur auguste !

- Ah oui ! Eh ben mon gaillard, on voit que tu t'es pas trop regardé dans une glace, et puis de toute façon je dis des conneries puisque t'es trop petit pour t'y voir, même que Momo..."

Mais revenons à nos moutons... Ils sont là et bien là, toujours prêts à affronter les affreuses boîtes de conserves mécaniques, les fantômes et autres ectoplasmes, issus des éprouvettes foireuses d'un savant fou bien qu'autodidacte. Le principe demeure du kif, the small dragon (le joueur en l'occurrence) doit emballer ses ennemis de façon à les faire exploser à l'instant même où il les touche.

A chaque stage un certain nombre de monstres se manifestent, il suffit de les détruire tous pour passer au niveau suivant. Mais attention : quelques-unes de ces bébêtes vous rapportent des bonus mais d'autres se métamorphosent et se mettent à vous poursuivre lorsque le temps imparti touche à sa fin.

Les seuls inconvénients de cette version Game Boy sont à mon avis l'impossibilité de jouer à deux et la notice entièrement rédigée en japonais. Mais ce deuxième défaut ne porte pas à conséquence, *Bubble Bobble* demandant plus de réflexes que de réflexion (hein Momo - t'es content ?). Ici l'écran monochrome ne gâche rien, les contrastes ayant été bien choisis. Taito fait une nouvelle fois preuve de son savoir-faire...

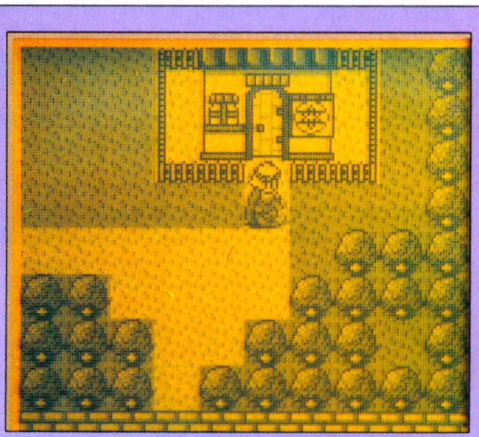
Cartouche Taito (jeu vu et disponible chez Euro-Loisirs-Vidéo ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable Game Boy.

S.A.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

MONSTERS MAKER



Décidément, les jeux d'aventure commencent à pulluler sur Game Boy. Ne voyez pas dans cette remarque une quelconque aversion pour ce type de softs - m'enfin ! s'ils étaient au moins en anglais, cela faciliterait grandement notre tâche... Notre métier constitue un véritable sacerdoce, nous en sommes conscients mais notre devoir consiste à vous informer, avant tout. Bon, fini le délire, revenons à nos moutons... Sofel (apparemment de petits nouveaux dans le monde des consoles) nous présente ici *Monsters Maker*. Il reprend lui aussi le principe d'*Y-S*. Après *Rolan's Curse* (le test devrait traîner pas loin d'ici...), on peut se demander si cela va durer encore longtemps. A croire que les Japonais se trouvent à court d'idées - ou peut-être que ce type de jeu fait un véritable tabac là-bas, loin, si loin de nous...

Si vous cherchez un scénario original, vous ne le trouverez pas ici : le Mal vient faire un petit tour, histoire de vous écraser les arpions - à vous de chasser cet indésirable (moi j'ai déjà donné...). Comme d'habitude, différents types de personnages réclament votre soutien ludique (un magicien, un guerrier et une jolie furie pleine de pugnacité) ; comme à l'accoutumée tout démarre dans un village où les habitants vous donneront les informations nécessaires au déroulement de cette aventure et comme il se doit vous pourrez acheter armures et armes diverses.

Rien ne sort véritablement de l'ordinaire dans cette cartouche. Les graphismes et les musiques - superbes - sauveront peut-être *Monsters Maker* de l'oubli mais seuls les fans du genre s'accrocheront aux basques du faiseur de monstres.

A noter : les dessins supermignons - vraiment choucards - de la notice...

Cartouche Sofel (vue et disponible chez Euro-Loisirs-Vidéo ; tél : 45.49.19.39) pour la console portable Game Boy.

F.M.

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

TOP SECRET

• Y en a qui prennent de sacrés savons de Marseille, faut dire qu'avec leurs défenses enduites d'erreur, y voir de l'injustice serait de la mauvaise foi. Et les fans ? Du moment que Papin fait monter la pression et que Diego a ses vapeurs dans un pays ou règne la loi du plus fort, ils beuglent leur panurgisme identitaire aux dépens de la collectivité... Le Mozer au poing et la caisse noire sous le bras, des gardiens de brutes pleins d'argent blanchi envahissent la surface des réparations de la guerre des gangs... Le football a un pied dans la tombe et la balle dans un autre camp que le sien. Alors assainissez, nettoyez, désinfectez et jurez sur l'honneur "être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger". Aux Beckenbauer impériaux et aux Cruyff chevelus les ouvertures des Tops ! Les petits footballeurs français, courageux mais inconstants, se contenteront (en attendant l'exploit) des numéros dribbleurs de Micro News.

PC

PRINCE OF PERSIA

(Nomenclature, résumé et suite)

(envoi de Lionel Denis)

NIVEAU 1

Pas de problème - ou alors apprenez à jouer aux petits chevaux.

NIVEAU 2

N'oubliez surtout pas l'amphore qui se trouve à l'étage après le troisième garde (1 point de vie supplémentaire).

NIVEAU 3

Il doit vous rester à peu près cinquante-cinq minutes.

A droite toute ! Grimpez, puis sautez sur le pilier voisin. Retournez-vous et bondissez joyeusement dans le vide. O miracle, vous ne vous fracassez pas le crâne et atterrissez en douceur de l'autre côté. Là, quelques pas, sautez, sautez et ressautez. Avancez, faites choir le plafond, grimpez, passez les lames et allez vous bourrer la gueule avec la mégafiole. Redescendez et procédez à l'envers. Attention, il faut se magner le rond maintenant : ne vous arrêtez pas avant d'avoir franchi la grille (notez au passage que vous détenez désormais 5 points de vie !).

A partir de cet instant, foncez comme un dératé sans vous préoccuper des lames. Normalement pas de problème - ça passe. descendez afin d'ouvrir la porte et revenez sur vos pas. Là vous allez avoir affaire à un immonde zombi : niquez-lui la tronche en le faisant dégringoler, descendez et remettez ça avec l'affreux machin décharné qui a eu tout le temps de récupérer et rendez-vous gaiement au niveau suivant.

NIVEAU 4

Référez-vous aux conseils d'Olivier Aubin (n° 45). N'oubliez pas toutefois la superpotion placée complètement à gauche de l'édifice. Et un point de vie supplémentaire !

NIVEAU 5

Il y a une big médecine à droite, après le premier garde. Inutile de vous en occuper, votre maudit double s'en chargera pour vous. Maintenant, cf. le n° 45.

NIVEAU 6

Relisez ce même numéro (page 101).

NIVEAU 7

Merci à Olivier Aubin.

NIVEAU 8

Cher Olivier Aubin, si tu te fais tuer par le garde, c'est normal : tu n'as qu'à pas faire de bruit en buvant goulûment les fioles. En effet, après avoir franchi le trou béant, il faut aller directement massacrer le garde d'à côté, sinon il vous entend arriver et vous envoie illico ad patres. Alors foncez et ne vous arrêtez pas avant de vous retrouver nez à nez avec ce fumier. Procédez à cet instant de la manière la plus rapide possible : zigouillez l'homme aposté et cavalez à toute allure sans marquer le moindre temps d'arrêt car il y a trois grilles à passer fissa. Pas d'hésitation et les lames ne vous toucheront pas !

Après c'est relativement pépère, un petit combat, deux ou trois lames encore à passer (en douceur cette fois)... Ouvrez la porte et le tour est joué. Mais attention à ne pas tomber

car tout serait à recommencer... Une fois la lourde ouverte, vous revenez sur vos pas et là... Damned, la grille s'est refermée ! Pas de panique et beaucoup de patience : un joli petit rat envoyé par la princesse viendra vous ouvrir la voie du niveau 9.

NIVEAU 9

Si tout s'est bien passé, il vous reste environ 25 à 30 minutes.

A gauche toute ! On saute à travers les lames pour ne pas refermer la grille et on grimpe. Sur votre droite, une superbe porte en fer forgé donne accès au niveau 10. Vous noterez au passage l'existence d'une dalle qui ouvre la grille de dessus, à l'extrême droite de la salle, sous un plafond peu solide que vous vous ferez une joie de démolir un peu plus tard. Lames, combat et on grimpe. Un petit pas sur la gauche, montez sur le pont et courez (écoutez le joli son de l'ouvrage d'art en train de s'écrouler). Butez le garde et sautez de manière à ouvrir la grille, demi-tour et saut de l'ange (ne vous faites pas empaler - vous n'avez pas le temps !) ; courez, sautez, atterrissez et ressautez afin de passer la grille.

Quelques pas puis sautez, descendez et allez précautionneusement détruire le plancher - ou, si vous préférez, le plafond cité plus haut. Exécutez un demi-tour et grimpez tout là-haut... Un petit bond sur la droite pour ouvrir la grille et taïaut ! toujours à gauche, grimpez et jetez-vous au-dessus des pals, agrippez-vous à la dalle qui ouvre la grille et laissez-vous tomber.

Continuez - toujours plus haut et faites tomber le plafond (ça fait mal). Maintenant,si vous voulez rigoler, buvez la fiole (une surprise vous attend !). Sinon envoyez-vous tout de même celle de gauche afin d'obtenir un point de vie en plus (et il y a peut-être un combat un peu plus haut). Revenez sur vos pas, descendez et ouvrez les deux grilles ; montez, passez la lame et le garde puis en route pour le niveau 10.

NIVEAU 10

Attention, c'est un coriace. Descendez, ouvrez la grille et ne vous arrêtez surtout pas (le plancher souffre d'une instabilité chronique). Zigouillez le garde et foncez. Un peu plus loin se trouve une paire de lames... Faites gaffe : ouvrez la grille et grimpez, puis sautez à pieds joints pour reculer d'un chouia et enfin jetez-vous sur la première lame. Si vous êtes passé, bondissez dans la seconde (faites-le au moment où vous pensez avoir le moins de chances de réussite - avec un peu de chance, c'est du tout bon !) ; sautez encore une fois pour franchir la grille qui ne s'est peut-être pas encore refermée (sinon recommencez).

Grimpez, faites s'écrouler le plafond, montez, prenez votre élan et précipitez-vous sur la gauche - notez avec amusement la solidité relative de la construction... Arrivé au bout, c'est-à-dire quand vous chutez à l'étage inférieur, fuyez le garde et courez comme un dératé. Ouvrez les grilles, butez un petit garde pour la route et allez de ce pas (encore !) vers la grille qui obstrue le passage, l'ouverture se trouve juste au-dessus. La porte bée, descendez précautionneusement, tuez l'affreux et filez vers le niveau suivant.

NIVEAU 11

Décidément le plus rigolo...

A droite, sautez par-dessus le vide et allez jusqu'à la première colonne. Là, faites tomber le plafond et grimpez. Puis demi-tour, foncez vers l'amphore qui se trouve à l'extrême gauche (+ 1 PV) et recommencez tout au début.

Quand vous rencontrez la lame, le plafond à terre une fois de plus, grimpez et courez, cette fois vers la droite. Descendez doucement, allez ouvrir la grille et caltez rapidos. Si vous passez, vous tombez en pleine purée de pois : montez illico ! Passez la lame très rapidement (à cause, toujours, du plancher) et farcissez-vous la sentinelle de service. Ensuite prenez votre élan et jetez-vous allègrement dans le vide : maintenez la touche **SHIFT** enfoncée et vous vous en sortirez. Quand vous êtes parvenu à vous raccrocher à quelque chose, ne perdez pas de temps et grimpez, allez tuer le garde et ouvrez la porte (au fond à droite)...

NIVEAU 12

Il y a trois piliers. Empruntez le pilier de droite et montez. Déclenchez le pal et courez, sautez sur le pilier de gauche et montez. Sans regarder vers le bas, prenez votre élan et franchissez en bondissant - tel un charmant cabri alpestre sur fond de soleil levant - les trois piliers. Dites bonjour de ma part au tas d'os et grimpez (en démolissant le plafond). Foncez et sautez avant de voir l'image suivante. Continuez à grimper et dépassez à nouveau les trois piliers. Toujours plus haut (vous vous trouvez alors sur le pilier de droite), ouvrez la grille (au-dessus), passez-la afin de prendre de l'élan et demi-tour. Agrippez-vous ensuite au pilier central et rendez-vous sur le pilier de gauche. Grimpez, faites tomber une dalle du plafond ; grimpez, trois pas sur la droite, demi-tour et précipitamment sur la gauche ; grimpez encore et vous allez vous retrouver face à votre double...

Il suffit maintenant de se rappeler la manière dont vous avez franchi le miroir dans le niveau 4 et le tour est joué : on oublie toute idée belliqueuse (eh oui !) et on rengaine son épée. Accomplissez un bond en direction de l'adversaire comme pour lui rouler une grosse galoche (faites l'amour et pas la guerre). Vous verrez, le contact se révèle... électrisant.

Courez aussitôt vers la gauche et là vous pourrez sauter, faire des galipettes, des triples saltos arrière - c'est marrant comme tout et ça vous fait parvenir au niveau 13.

NIVEAU 13

C'est fou comme il peut paraître facile par rapport à tout ce qu'on vient d'endurer... Allez vers la gauche en faisant très attention au plafond qui a une fâcheuse tendance à vous tomber dessus. Grimpez d'un étage, histoire de voir la porte par laquelle vous vous tirerez et dirigez-vous vers la droite pour vérifier ce qui se passe.

Damned ! Rêvez-vous ou est-ce bien le Grand Vizir qui nous attend de l'autre côté de ce plancher de verre ? Quelques pas de manière à parvenir sur un sol plus stable (branle-bas de combat par la même occasion) et là, la rigolade se termine - le Vizir est vachement balaise ! Mais depuis le temps que vous jouez à *PoP,* et avec les techniques de combat que vous avez dû acquérir, ça ne devrait pas vous poser trop de problèmes. Bien. Une fois l'Iznogoud descendu, revenez en direction de la porte qui, ô miracle ! va s'ouvrir toute seule comme par enchantement, et on file au niveau 14.

NIVEAU 14

Je ne vous dirai rien : tout ce qui s'y passe est vraiment trop beau : à vous de le découvrir ! En tout cas, avec les tuyaux que je vous ai donnés, j'en connais une qui va avoir du boulot maintenant - la pauvre ! A bientôt, dans *PoP2*...

THE SECRET OF MONKEY ISLAND *(envoyé par Laurent Cuvelier)*

1/ LES TROIS MISSIONS

Rendez-vous tout d'abord au *Scumm Bar* : on peut y causer avec trois pirates afin d'obtenir des renseignements très utiles.

◊ Deuxième écran : on doit parler aux chefs des pirates. Dialogues : **2-->1, 2, 3, 4, 5**.

◊ Attendez ensuite que le cuisinier sorte et disparaisse de l'écran pour pouvoir entrer. Ramassez la viande, le pot et le poisson en appuyant sur la planche de manière que l'oiseau se tire. Puis sortez et allez dans la clairière, sur la grande carte. Dialogues : **1, 2, 3, 4, 5-->2-->** et utilisez le pot.

◊ Vous recevez 478 pièces. Retournez après dans la ville même. Et discutez avec l'horloge parlante. Dialogues : **4-->2**.

◊ Vous détenez maintenant la carte du trésor ; discutez avec le groupe de pirates et surtout ne passez pas sur le rat avec le curseur. Dialogues : **1-->1-->1-->1-->3-->2**.

◊ Comme vous disposez d'un menu et de

deux pièces, entrez par la première porte à droite. Prenez le poulet mort et regardez-le.

◊ Deuxième écran : discussion avec la femme. Dialogues : **3-->**.

◊ Continuez à déambuler dans la ville. Porte 1. Emparez-vous de l'épée et de la pelle. Puis devisez avec l'homme. Dialogues : **1-->1-->1-->1**.

Première mission

Retournez à la grande carte et enfoncez-vous dans les bois.

Pour se diriger, il faut suivre la direction mentionnée dans la leçon de danse. Après avoir traîné à l'arrière au début, prenez la fleur jaune et utilisez un pétale sur la viande. Quand vous parvenez à l'endroit où se trouve le trésor, utilisez la pelle sur le point "X" : vous aurez un T-shirt minable.

Retournez sur la carte, allez sur le pont et donnez le poisson au lutin, qui vous laissera passer. Vous vous situez maintenant sur la carte. Continuez jusqu'à la maison et ouvrez la porte. Dialogues : **1-->1-->1-->1-->1-->1-->4-->1**.

Deuxième mission

◊Vous êtes maintenant prêt à combattre, retournez donc sur la carte et attendez qu'un pirate vous rencontre ; prenez soin d'engager les hostilités à chaque fois et essayez d'obtenir le plus de phrases de défense possible. En effet vous devez, pour en finir, gagner plus de trois engagements en devinant les bonnes phrases ou en les notant au fur et à mesure. Une fois que vous êtes prêt, retournez en ville et allez à la brocante. Dialogues : **2**.

◊ Le combat est désormais engagé... Pour gagner, il suffit de sauvegarder, et chaque fois que le maître d'armes recule grâce à la bonne phrase, resauvegarder. Vous triomphez alors et on vous octroie encore un T-shirt minable.

Troisième mission

◊ Retournez en ville et allez dans la prison, où il faudra discuter avec le détenu. Puis direction la brocante. Dialogues : **2**.

◊ Donnez le "parfum" au prisonnier. Dialogues : **1-->1-->1-->1-->2-->1-->2-->1-->1-->1**.

◊ Propulsez-vous jusqu'à la maison du gouverneur et filez de la viande empoisonnée aux chiens. Puis entrez et ouvrez la porte. Le cambriolage se fait tout seul mais cependant vous n'avez pas de lime... Retournez à la prison pour donner le pot de peinture : vous recevez un cake, ouvrez-le car il contient une lime ! Encore une incursion dans la maison du gouverneur, dans laquelle vous pénétrez par le trou du mur - tout se fait tout seul... Vous avez l'idole, mais discussion. Dialogues : **1-->1-->1-->1-->1**.

◊ Ressortez. LeChuck, déguisé en shérif, tente de vous noyer. Prenez l'idole et sortez de l'eau. Dialogues : **4**.

◊ Allez au *Scumm Bar*. Dialogues avec le cuisinier : **1-->1-->3**.

◊ Ramassez tous les verres ; dans la cuisine, utilisez un des verres avec le tonneau. Marchez jusqu'à la prison - mais à chaque fois le "stuff" fond : utilisez-le avec un autre verre. Une fois à la prison, employez le verre de "stuff" sur le verrou. Le prisonnier, libéré, peut s'échapper comme il le veut. Finalement, rendez-vous chez la voyante. Dialogues : **2**.

◊ Retournez sur la grande carte pour vous rendre sur l'île. Utilisez le poulet sur le câble et entrez dans la maison. Dialogues : **1-->3**.

◊ Ouvrez la petite porte et touchez le monstre, un perroquet en l'occurrence. Puis retournez chez le maître des armes. Dialogues : **3**.

◊ Revenez à la grande carte et rendez-vous sur le port. Dialogues : **3-->2-->4-->5**.

◊ Direction la brocante. Dialogues : **2-->1-->1-->1**.

◊ Ouvrez le coffre en ayant déchiffré le code. Et retournez au port. Dialogues : **3-->4**.

◊ Essayez de marchander le plus possible. Vous avez le bateau... Allez en direction du *Scumm Bar*.

2/ LE VOYAGE

◊ Dans la cabine du bateau, prenez la plume et l'encre. Ouvrez le tiroir et regardez dedans, puis le livre.

◊ Sortez et grimpez au mât pour prendre possession du drapeau.

◊ Ensuite allez dans la cale et dans la cuisine ; ouvrez-y le placard et prenez les céréales. Jetez un œil dans le sac et regardez son prix : une clé. Retournez au fond de la cale et emparez-vous de la corde. Ouvrez le coffre et regardez.

◊ Retour à la cuisine, utilisez les ingrédients qui se trouvent dans la cuve : le poulet avec la poulie, le drapeau, un bâton de cannelle, de l'encre, deux fois la bouteille de vin, le baril de poudre, le paquet de céréales et quatre fois du"parfum".

◊ Le tout explose et vous vous retrouvez par miracle à Monkey Island ! Brûlez donc un objet inutile dans le feu qui chauffe la cuve et recherchez un baril de poudre, puis utilisez la corde avec le canon, la flamme sur la corde et mettez-vous rapidement le pot sur la tête. Vous êtes carrément transporté sur l'île...

3/ SOUS LA TERRE A MONKEY ISLAND

◊ Ramassez tout de suite la banane et rendez-vous au fort du volcan. Glanez cette fois la corde et les jumelles, poussez le canon et saisissez-vous de la pierre qui se trouve sur le rocher, puis regardez-la.

◊ Direction le lance-pierres et observez au moyen des jumelles le palmier, en le poussant. Puis grimpez et poussez la pierre, qui va tomber sur le palmier. Et recommencez avec une autre pierre.

◊ Retournez à la plage ramasser des bananes et rendez-vous juste après au barrage. Y utiliser la poudre, puis le silex sur le boulet de canon.

◊ Direction le bout de la rivière, où vous trouverez la corde du pendu.

◊ Enfin allez jusqu'au cratère et utilisez la branche, puis la corde, sur la souche d'arbre. Ramassez ensuite les rames et retournez à la plage pour les embarquer sur le bateau.

◊ Direction l'autre bout de l'île, du côté droit, jusqu'à la plage.

◊ Puis au village des cannibales et à gauche, cueillette de bananes ; et retournez vers la droite. Dialogues : **3**.

◊ Dans la hutte, ramassez le crâne et enlevez les lattes du plancher : vous êtes libre. Retournez de l'autre côté et donnez les cinq bananes au singe, qui va vous suivre en chien fidèle.

◊ Au cimetière, tirez la deuxième pique du totem situé à l'arrière-plan. Lâchez ensuite le tout et le singe vous imitera. Entrez et emparez-vous de la plus petite des idoles.

◊ De retour au village des cannibales, offrez l'idole et pénétrez dans la hutte pour vous procurer le "pique-bananes". Sortez et filez-le à Herman en échange de l'énorme coton-tige...

◊ De retour au séjour tombal, utilisez le coton-tige sur l'oreille du singe ; sa tête va s'ouvrir, béante. Il va falloir revenir au village des cannibales pour leur donner ce fameux coton-tige et le livre numéro deux sur le navigateur : ils vous feront cadeau d'une tête.

◊ Au cimetière encore, entrez dans le singe et utilisez la tête du navigateur : elle vous indiquera le chemin à suivre. Une fois que vous serez dans le bateau, parlez à la tête. Dialogues : **2-->2-->2-->2-->2**.

◊ Toutefois, avant d'aller dans l'esquif, utilisez le collier. A fond de cale, poussez le poulet dans le but de lui piquer une plume. Employez deux fois la rémige contre le pirate, il lâchera la bouteille - que vous récupérerez ensuite.

◊ Passez par la porte qui se trouve à gauche du bateau, utilisez le compas avec la clé et dans la cale, cette dernière sur l'ouverture. Entrez et actionnez la bouteille de jus dans l'écuelle afin que le rat meure... Prenez un peu de graisse et allez sur le bateau, porte de droite ; utilisez les corps gras sur la porte, faites votre entrée et razzia sur les outils ! Ces derniers ouvriront le gros coffre qui gît dans la cale, et ensuite une petite fiole de potion vous tendra les bras.

◊ Echappez-vous de l'enveloppe simiesque et vous vous retrouverez dans le village. Racontez n'importe quoi au singe, vous obtiendrez le vaporisateur de potion. Sortez encore et discutez alors avec le pirate. Dialogues : **3-->1-->1-->1-->2**.

4/ GUYBRUSH SE FAIT TAPER

A droite, dire n'importe quoi au pirate. Continuez et ouvrez la porte pour éviter le garde. Allez tout de suite après à l'église. Dialogues : **3-->1-->3-->2-->1**.

Vous tombez alors dans un distributeur. Ramassez la bouteille et utilisez-la sur le fantôme, qui meurt. Choisissez les dialogues de fin et observez les superbes images...

AMIGA

EXPLORA 3
(envoyé par Patrick Bonne)

CONSEILS

Pour résoudre cette aventure, il y a un timing à respecter impérativement...

* A 9 heures, regardez dans votre boîte aux lettres pour connaître le code banque.
* Allez chez le fou à 21 heures.
* Rendez-vous au musée par les égouts entre 22 heures et 23 heures.

Il existe aussi des objets dont il ne faut jamais se séparer !

* La lettre de l'éditeur qui se trouve dans la corbeille du bourreau.
* Les clés de l'appartement.
* Le papier du rendez-vous trouvé sur le cadavre, à côté du clochard.
* Le sac de sport, qui permet de transporter plus d'objets.

Enfin, veillez à n'avoir jamais plus de 600 francs sur vous.

CHEZ VOUS

◊ Allez dans le bureau, allumez la téloche et saisissez-vous de la lettre de l'éditeur. Dans la chambre, prenez la veste, actionnez-la et vous découvrirez ainsi le portefeuille.

◊ Quand on sonne à la porte, regardez par le judas avant d'ouvrir. Le facteur vous apporte un télégramme, lisez-le.

◊ Faites un petit tour dans la cuisine et prenez la bouteille de vin dans le frigo. Emportez vos clés (qui sont dans le couloir) avant de sortir de l'immeuble.

◊ Une fois dehors, partez vers la droite jusqu'à l'arrêt du bus et empruntez la rue **Sébastienne-Tousseul**.

RUE SEBASTIENNE-TOUSSEUL

◊ Allez complètement sur la gauche et franchissez la palissade. Dépouillez le cadavre de la carte plastifiée, de la note du restaurant et d'un papier.

◊ Cliquez sur le tas de journaux et donnez 10 francs au clochard ; ramassez la vieille photo et la lettre dans la poubelle. Lisez-la, ainsi que la note du restaurant, posez le tout et cliquez sur le clodo (il redonne la bouteille).

◊ Enfin, revenez à l'appartement de la rue **Paul-Istirène** et achetez le journal (au kiosque).

CHEZ VOUS

◊ Vers 9 heures, prenez le code de la banque dans votre boîte aux lettres. Dans l'appartement, lisez un peu la feuille de chou, puis posez-la quelque part, en même temps que le télégramme. Comptez l'argent qui se trouve dans votre portefeuille et sortez.

◊ Arrivé au premier distributeur venu, faites provision d'artiche (sans toutefois dépasser 600 francs). Montez dans le bus et direction la rue **Marc-Hassin**.

RUE MARC-HASSIN

◊ Allez à droite. Chez le marchand d'articles de sport, achetez le sac et la bouée.

◊ Toujours à droite au restaurant ; retenez une table, puis dirigez-vous vers l'office, où vous montrerez la carte plastifiée au serveur. Sortez et encore à droite pour acheter des fleurs chez la fleuriste (qu'elle a le con en fleur, mon PPD !).

◊ Revenez à l'appartement et sauvegardez. Vérifiez le montant de votre fric, complétez et tirez-vous pour prendre le métro qui se trouve après l'arrêt de bus. Direction l'**Aéroport**.

METRO AEROPORT

Dans ce niveau, on peut choisir de nombreuses directions. Celles-ci se répartissent en trois groupes.

* A gauche : **Aéroport**, rue **Isidore-Toutlanuy**, rue **Gérard-Mensoif**, rue **Paula-Roide**, rue **Ella-de-Bosieu**.
* Au fond vers l'escalier : rue **Emma-Mikao**, **Aéroport**, rue **Marc-Hassin**, rue **Justin-Vaire**, rue **Elie-Coptère**, rue **Sabine-Lataire**, rue **Guy-Yotine**.
* A droite (Paul-Istirène) : rue **Paul-Istirène**, rue **Aline-Eha**, rue **Otto-Mathik**, **Aéroport**.

Prenez la direction Ella-de-Bosieu...

RUE ELLA-DE-BOSIEU

Direction la gauche, jusqu'à la droguerie. Achetez la scie, l'alcool, le diamant et la lampe-torche. Revenez à l'appartement pour sauvegarder par le métro Aéroport.

CHEZ VOUS

Allez à la salle de bains et prenez le rasoir qui se trouve dans l'armoire de toilette, puis sortez. Complétez votre pécule au distributeur et empruntez le métro, direction Aéroport.

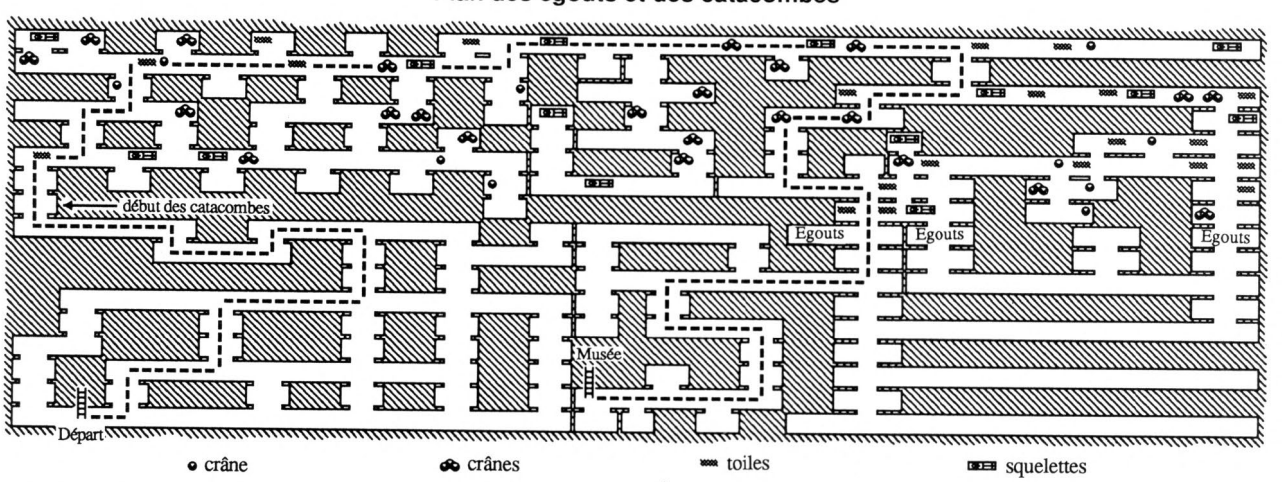
METRO AEROPORT

Allez au fond et prenez la direction Sabine-Lataire.

RUE SABINE-LATAIRE

◊ Rendez-vous à l'asile (à droite). Sonnez trois fois. Emparez-vous d'une chaise et bloquez la porte du médecin-chef par ce moyen de fortune. Prenez et examinez le dossier : vous allez obtenir une clé. Jetez

Plan des égouts et des catacombes



dessus un regard attentif et empruntez l'ascenseur (3ème étage). Utilisez la clé dans la serrure et le rasoir sur le fou.

◊ Revenez à l'appartement par le métro Aéroport et sauvegardez.

CHEZ VOUS

Vérifiez une fois de plus la somme que vous avez sur vous et sortez. Reprenez-en au distributeur et empruntez le bus, direction la rue Mélusine-Anfaillit.

RUE MELUSINE-ANFAILLIT

◊ Direction la gauche jusqu'au musée. A l'entrée, donnez 10 francs à la caissière. Examinez le tableau, vous découvrirez un détecteur de chocs dans l'angle, en bas et à droite. Utilisez vos clés là-dessus et une alarme se déclenchera immédiatement.

◊ Ensuite direction la porte du fond pour découvrir **EXPLORA**... Examinez avec soin la bibliothèque, ce qui vous permettra de découvrir l'adresse du fou.

◊ Enfin, revenez à l'appart' par le bus.

CHEZ VOUS

Sauvegardez, complétez votre pécule et prenez le métro pour descendre à Aéroport.

METRO AEROPORT

Dirigez-vous vers le fond (les escaliers), attendez la rame et prenez la direction Justin-Vaire.

RUE JUSTIN-VAIRE

◊ Promenez-vous de droite à gauche en attendant 17 heures. A ce moment de votre déambulation, vous apercevrez un punk qui lâchera une feuille manuscrite quand le CRS l'embarquera. C'est la recette de la bombe incendiaire : saisissez-vous en.

◊ Revenez à l'appartement par le métro.

CHEZ VOUS

◊ Allez dans la salle de bains, prenez du papier hygiénique et du savon. Utilisez la feuille manuscrite sur votre propre personne : vous obtenez la bombe.

◊ Puis déplacez-vous jusqu'à la cuisine et emparez-vous des allumettes qui se trouvent dans le placard du haut.

◊ Sauvegardez (la dernière fois à cause du timing). Reprenez un peu de pognon et retournez par le bus rue Marc-Hassin.

RUE MARC-HASSIN

◊ Allez au restaurant et prenez une table pour faire passer le temps.

◊ Empruntez le métro pour vous rendre rue Justin-Vaire. Et là montez dans le bus pour aller rue Jean-Goisse.

RUE JEAN-GOISSE

◊ Attendez 21 heures pour pénétrer dans la maison qui se dresse sur la gauche. Une fois à l'intérieur, montez par l'escalier et ouvrez la porte de gauche.

◊ Piquez le papier et la clé de la consigne qui se trouvent dans les poches du mort et dans la bibliothèque, prenez le bouquin. Puis repartez par l'escalier sans toucher la porte branlante.

◊ Direction Aéroport.

AEROPORT

◊ Allez à gauche en descendant du bus. Entrez ensuite dans l'aérogare et utilisez les clés sur la consigne de droite. Déposez-y le papier du fou et la clé de l'asile, tout en vous emparant de l'étrange appareil et de la cassette vidéo.

◊ Sortez et direction la gauche, prenez le métro. Dans la station, tournez à gauche et tout schuss vers la station Isidore-Toutlanuy.

RUE ISIDORE-TOUTLANUY

◊ A gauche et pénétrez dans la bibliothèque. Offrez les fleurs à la grand-mère, utilisez le livre sur elle : elle vous en refile un parfaitement intact. Lisez-le.

◊ Prenez le métro direction rue Gérard-Mensoif.

RUE GERARD-MENSOIF

◊ Allez sur la droite et descendez dans les égouts, au niveau du chantier situé sur le trottoir.

◊ Utilisez la bouée sur vous.

◊ Suivez mon plan, et vous déboucherez devant une échelle. Montez et utilisez la scie sur la grille. Vous vous trouvez aux abords mêmes d'EXPLORA (il doit être entre 22 et 23 heures, sinon vous êtes mûr pour un petit séjour en prison).

◊ Observez avec attention le verre qui protège la machine et utilisez le diamant au niveau de la porte bleue de ladite. Ouvrez cette porte, mettez l'étrange appareil qui se trouve en bas, au centre du tableau de bord. Et utilisez la vieille photo sur cet appareil.

EN CHINE

◊ Allez au bar, sur votre droite, puis au comptoir. Exhibez la carte plastifiée dedvant le barman : vous vous retrouvez devant le maître de la secte...

◊ Utilisez sans hésiter la bombe incendiaire sur le maître and the end.

SEGA MEGA DRIVE

TRUCS

(envoi de Frédéric Tsolakidis)

RAMBO 3

◊ Pour gagner des A et des B, tuez les hommes au couteau.

◊ Au niveau 2, vous tomberez sur 3 otages : allez d'abord délivrer les deux qui se trouvent en bas, puis celui du haut, qui est en définitive un agent secret... Vous avez alors deux minutes pour vous barrer du stage - à vous de trouver la sortie !

◊ Au niveau 4, quand vous voyez 5 caisses sur lesquelles on lit Sega, faites sauter une des extrémités desdites caisses et suivez l'explosion en chaîne qui ne va pas tarder à

se déclencher. Il existe deux endroits comme cela ; quand vous les aurez trouvés et anéantis, 40 % en plus...

MYSTIC DEFENDER

◊ Premier chef : utilisez le premier pouvoir et grimpez tout en haut des arbres. Touchez deux fois le chef quand il n'est pas en boule et voilà...

◊ Deuxième chef : ici aussi, c'est le premier pouvoir qu'il faut utiliser - un coup quand l'énergie se trouve au rendement maximum et vous tuez un moine. Il faudra en abattre cinq ou six.

◊ En outre, une vie est à disposition dans le troisième stage, et les murs de serpents roses peuvent être abattus avec le premier pouvoir en un seul coup (énergie maximum).

◊ Pour vous laisser un peu chercher, je passe directement au labyrinthe (level 7) : suivez la route en évitant les ennemis et lorsque deux choix s'offrent à vous, montez et empruntez le chemin, tout en essayant de collecter une grande quantité de boules rouges. Si vous voulez anéantir le boss, utilisez les flammes en direction du haut et évitez ses coups.

◊ Pour le dernier boss, il faut avoir en réserve un nombre respectable de boules rouges. Employez le premier pouvoir et tirez juste au-dessus de l'orifice qui lui sert de bouche. Répétez l'action jusqu'à ce qu'il meure (utilisez l'aide du quatrième pouvoir).

ESWAT

Quelques conseils

◊ Il faut avoir une maîtrise parfaite du lance-flammes (qui vous permet de voler).

◊ Lorsqu'il vous reste fort peu de vitalité, changez d'arme et mettez la votre sur **SHOT**, cela vous épargnera d'en perdre d'autres.

◊ Il existe un moyen de commencer où on le désire : le seul bug est qu'il faut se farcir la fin pour y parvenir... Voici comment procéder : lorsque l'écran où l'on voit le chef, le grade et tout le bazar apparaît, mettez la manette en bas et à gauche, puis pressez les trois boutons - le tout en même temps.

Premier stage

Aucune difficulté. Pour vous débarrasser du chef, visez la fenêtre rose.

Deuxième stage

Il faut monter tout en haut à droite, sauter, puis aller vers la gauche. Laissez-vous tomber dans le trou et continuez jusqu'à la sortie. Pour abattre les chefs, restez derrière le grillage et placez-vous à peu près au milieu de l'écran.

Celui qui tombe à gauche demeure sur place et ne se baisse jamais, ce qui le rend complètement inoffensif. En revanche, celui

LES ANCIENS NUMEROS DE MICRO NEWS

Les numéros 13, 14, 17 et 18 sont épuisés.

N°6 L'Archimèdes - Le spectre d'Hebdogiciel.
N°7 Spécial cahier technique - Micro-serveurs.
N°8 Dossier piratage - L'image numérique.
N°9 Piratage - Le sida informatique - Assembleur.
N°10 Les femmes et la micro - Spécial console de jeux.
N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !
N°12 Spécial vacances : des jeux + 200 news Atari !
N°15 Le match du siècle : ST contre Amiga !
N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !
N°19 Freeware : les jeux gratuits - 1er jeu sur CD-ROM.
N°20 La console Konix - 20 jeux pour Atari 800XL/XE.
N°21 Consoles : Super Thunder Blade, Super Mario 2.
N°22 Iron Lord : la baston - Rosie Zounette - Zelda 2.
N°23 Spécial été, 100 jeux testés - Roman-photo Carali.
N°24 Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots - Nintendo.
N°25 Bargon Attack - Atari STE - Xenon 2, West Phaser.
N°26 Scandale dans la micro : tout est trop cher !
N°27 Guide complet des consoles et ordinateurs.
N°28 Piratage, la fête est finie !
N°29 Bancs d'essai MSX2+, Game Boy Nintendo et console Lynx Atari - Space Ace : le choc ! Poster Lidwine.
N°30 Psygnosis - Electronic Arts - Shinobi.
N°31 Harricana - Banc d'essai Atari Stacy.
N°32 Les jeux vidéo sont-ils nocifs ? - CD-ROM - CDI.
N°33 Numéro scandaleux - 8 manettes Sega.
N°34 Consoles hi-tech - Amiga 3000.
N°35 Numéro zarbi - Reportages Microprose, Mirrorsoft.
N°36 Tops : Unreal, Nebulus 2, Space Manbow - Super Grafx.
N°37 Tout sur la NEO-GEO - CES de Chicago.
N°38 Spécial été - Nouveautés : Cryo, Sierra, Coktel, Loriciel.
N°39 Dossier Amstrad CPC+/GX4000.
N°40 La Nintendo Super Famicom - 1ers jeux GX4000.
N°41 Best of Nec - Rick Dangerous 2 - Panza Kick Boxing.
N°42 Spécial Noël : Dossier machines - Les portables Nec et Sega.
N°43 ..... ÉPUISÉ .....
N°44 Dossier Top Secret : le journal de Jérôme Lange - Spécial jeux Super Famicom - Dragon's Lair 2 et Time Warp.
N°45 Dossier "Echecs et micro" - Samouraï Micro Spécial Nintendo - Et nouveau : Screen Chocs et Construction Set.
N°46 Dossier : les simulateurs dans le Golfe - A-10 Tank Killer et Leisure Suit Larry 3.
N°47 Les Jeux de l'an 2000 - Midwinter 2 - Space Quest 4 - Dossiers Drakkhen, NEO-GEO et Sodipeng.

PORT GRATUIT

☐ Je vous commande les numéros suivants :
..... X 20 francs (du numéro 6 au numéro 29) : ..... F
..... X 15 francs (à partir du numéro 30) : ..... F
..... X 20 francs (à partir du numéro 38) : ..... F
Pour l'étranger et les DOM/TOM rajouter 10 F par numéro (port inclus) ..... F
Total : ..... F

A retourner à **Micro News**, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Ville : ..... Code postal : .....
Mon ordinateur est un : ..... Age : .....

de droite se baisse, bouge et tire (une fois quand il est entier et trois fois quand il a explosé). Restez donc accroupi et visez celui qui gigote - ne vous redressez surtout pas, même si vous avez une envie pressante !

Troisième stage
No problem.

Quatrième stage
Je vous laisse le soin de le passer seul... Un petit coup de main tout de même pour abattre le chef : très simple, placez-vous en haut et à gauche de l'écran et demeurez au même endroit (en l'air). Utilisez le **PC** pour la boule jaune du haut (3 coups), le **RL** pour celle du bas (+ ou - 6 coups). Quant à celle du milieu, c'est un peu plus dur : redescendez et tirez avec le PC tout en évitant les coups.

Cinquième stage
Au début, virez le mur en tirant avec le PC, avancez et esquivez les plaques rouges (marchez en revanche sur les bleues, elles remettent le compteur du lance-flammes à fond) ; lorsque vous distinguez un vaisseau, un coup de PC vers le haut et c'est fini ! Arrivé aux escaliers, sautez sur les marches qui ne clignotent pas, elles vous feront descendre illico - et répétez l'action.

Ensuite je vous laisse avancer seul jusqu'au chef. Juste un conseil : si vous tombez sur un petit engin gardé par 3 soldats, n'hésitez pas à vous en emparer. Arrivé à destination il suffit de se servir du lance-flammes et du PC, suivez le chef et visez la boule blanche.

Sixième stage
Passez par le bas, c'est plus sûr et le chef ne cous causera pas de difficultés insurmontables. Utilisez le **SUPER**... Le boss va sortir à droite de l'écran, évitez-le puis occupez sa place.

Septième stage
Le premier sous-chef est facile à dégommer : visez les boules rouges avec le PC, suivez le chemin et lorsque vous vous retrouvez sur une plate-forme, foutez en l'air les tirs qui partent du mur - il disparaîtra. Avancez comme vous pouvez et quand vous distinguerez une porte noire pointillée, passez outre car il y en a une autre plus haut. Continuez enfin jusqu'aux robots du deuxième (utilisez la même technique mais choisissez une arme vous-même).

Après cela, dernier sprint, butez l'engin en tirant avec le PC juste devant vous (3 coups). Il va exécuter comme un bond et se changer en une sorte d'araignée : visez la boule bleue ou la jaune.

Huitième stage
Avancez jusqu'à l'ascenseur et descendez comme vous pouvez... Lorsque l'écran devient noir, c'est presque fini. Prenez le **M** qui sera le bienvenu et continuez votre progression - le chef c'est... c'est... vous ! Pour le battre, utilisez le PC et évitez ses coups ; s'il balance du feu et tourne en rond, la fin s'annonce proche, sauf si vous n'avez plus de vitalité !

GHOULS'N' GHOSTS

Quand vous avez accompli par deux fois tous les stages, un autre chef apparaîtra. Méfiez-vous de ses mains et tirez-lui dans la tête, avec des couteaux de préférence ! Ghouls luck...

NES

SNAKE RATTLE N ROLL
(envoyé par Guillaume Bunouf)

Niveau 1
Sur la première pierre isolée dans l'eau se trouve un passage qui vous mènera directement au niveau 3. Montez dessus avec assurance et appuyez sur **B** comme s'il y avait un égout. Le tableau en lui-même ne comporte aucune difficulté.

Niveau 2
Attention : plusieurs bonus vous y attendent au détour du chemin.

Niveau 3
Ne profitez pas du premier bonus car il se révélerait très difficile ensuite de remonter sur le plateau de jeu. Il existe ici un passage secret qui conduit au niveau 5 (à peu près au milieu du tableau). Prenez la clé d'accélération, grimpez sur la pierre située en haut à gauche et sautez sur celle qui se trouve entre les deux lanceurs de Nibbley-Pibbley, puis sur une dernière - en haut à droite. Et encore une fois sur celle qui est légèrement à votre gauche. Vous apercevrez alors la plaque d'égout menant au 5.

Niveau 4
Arrivé à la fin, si vous n'êtes pas assez lourd pour faire sonner la cloche, placez-vous sur la balance et attendez alors qu'une enclume lui tombe dessus. La cloche retentira et la porte donnant accès au niveau suivant s'ouvrira.

Niveau 5
Là commencent les difficultés véritables. Faites gaffe et fichez-vous exactement sur le tapis volant, sinon vous risquez de faire la grande cabriole. Méfiez-vous aussi des pousseurs de serpents, ils balanceront votre ophidien dans le ravin si celui-ci ne saute pas par-dessus à temps.

A la fin de ce niveau, vous trouverez un tapis volant qui apparaît puis disparaît au-dessus d'une gorge au fond hérissé d'épines. Bondissez sur cette carpette enchantée et lorsqu'elle se mettra à clignoter, sautez à la verticale et elle reviendra sous vos pieds (rien n'est épargné aux pauvres serpents dans ce jeu).

Niveau 6
Tout va vous sembler facile jusqu'à l'instant où une porte s'ouvre subitement et vous balance des queues de poissons. Attrapez-en une et dirigez-vous vers la cascade située en haut à gauche. Appuyez sur A et vous remonterez la cascade à contre-courant.

Niveau 7
Help ! Et pour les deux suivants ensuite.

Quelques conseils
◊ Pour obtenir plus de points, il vaut mieux sauter sur les ennemis plutôt que de les frapper de votre langue.
◊ Il se révélera utile d'ouvrir **toutes** les plaques d'égout.
◊ Les "Nibbleys-Pibbleys" jaunes sont ceux qui fournissent le plus de segments de queues.

AMIGA

DRAGONFLIGHT
(envoyé par Arnaud Dadure)

Voici les principaux indices qu'on peut récolter dans les différents villages et villes du jeu...

Scatterbone
◊ Donnez un glaive à **Grundil**, en échange il vous dira que le roi **Halfton** offre une forte récompense à qui le délivrera du fléau qui l'accable. Il vous infiquera également qu'il faut aller au n° 27 à **Port-Nylon**, chez son ami **Roldabar**.
◊ Au n° 21, **Kaleon** est un ancien voleur... Montrez-lui la carte magique afin qu'il vous fournisse deux autres morceaux de celle-ci - contre 2 000 pièces d'or.
◊ Si vous louez un navire dans la maison qui se trouve en haut et à droite de la ville, vous pourrez atteindre pour 8 000 pièces d'or l'île de **Dorithanon**. Bien évidemment, il est plus économique de se téléporter.
◊ L'ombre craint une certaine sorte de cristal.

Port-Nylon
Chez Roldabar : "Ce qui est né d'une bouteille... Je me suis rendu un jour dans une de ces vieilles écoles, **Sertyk** en était le nom,

on pouvait y trouver de nombreuses potions."

Brindil-Bun

◊ Les pages du roi sont bavards. Tentez votre chance par la porte de derrière.

◊ N'offrez au roi que les plus belles pierres et les bijoux les plus beaux...

◊ Le mot de passe pour le passage dans la montagne est **Zofinur**.

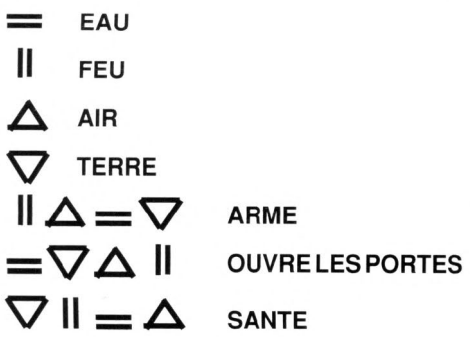
◊ Près de **Sotul** se trouve un temple appelé **Farout**.

◊ Attention : le marchand qui vend des rubis ne vous donne rien si vous ne lui filez qu'une ou deux pierres.

Nlinraviel

◊ "Mon cousin de **Negane** s'appelle **Yoreilar**, il l'aime l'alcool et connaît des choses sur la carte magique. Il vit au n°10 et apprécierait un petit présent."

◊ Schtrami vous renseigne sur l'**Eltam**...



◊ En fait, l'Eltam est un objet magique indispensable au bon déroulement de la fin de l'aventure. Ses différents morceaux sont cachés au fond des donjons.

Dronbul

Dans la maison (en haut et à droite) habite un vieil homme qui possède un élément de la carte magique.

Sotul

◊ **Fordal,** au n°8, cherche un grand anneau (on peut en trouver un dans le désert de glace, au sud du pays).

◊ Le forgeron **Bredalo** vend dans son armurerie des cottes de maille magiques.

Negane

◊ Dans la maison n° 2, un homme va vous proposer un anneau du Dragon contre l'Eltam.

◊ La licorne est prisonnière de l'Ombre grâce au cristal enchanté géant qu'il faut détruire au moyen de l'épée de cristal. Tout cela pour pouvoir passer.

◊ Un passant va vous vendre des poignards magiques - très utiles à **Rinaklès**.

Bagnol, Luthag et Pegana

Pas grand-chose à faire dans ces cités.

Village des Orcs

Ici, le chef des Orcs vous remettra le traité de paix.

Conseils avisés

◊ Dès que vous possédez le sort de téléportation, utilisez-le à volonté : cela vous épargnera de perdre du temps avec les monstres errants. Voici la liste des temples : **Thunderroar**, **Clearlight**, **Farout**, **Deepsea**, **Darkmoon**, **Gemshine**.

◊ L'argent se présente évidemment comme un élément clé de votre réussite. Voici un moyen d'en grappiller un maximum sans avoir à tuer des centaines de monstres dans des donjons sordides... Rendez-vous sur l'île de Dorithanon, dans la ville de **Bagnol**, et achetez des arcs magiques dans l'armurerie de la ville (N-O) ; achetez-en d'ailleurs le maximum car la taxe à laquelle vous serez soumis ne vaut que pour l'argent liquide. Revenez ensuite sur le continent, dans la ville de Sotul (ouais, c'est dans une île, mais vous pouvez vous téléporter dans le temple voisin). Et surtout revendez vos arcs magiques achetés 400 pièces d'or pour environ 3 000 unités du même tonneau - de quoi vous assurer une retraite à l'abri du besoin !

◊ N'hésitez pas à rendre service aux gens car ils vous récompenseront toujours de vos efforts.

◊ A Scatterbone, vous rencontrerez toute l'équipe des programmeurs de ce jeu. Allez-y sans barguigner et discutez avec eux, ça vaut son pesant de cacahuètes...

◊ En ce qui concerne les donjons, les plans en sont très faciles à exécuter à cause de leur linéarité. Faites particulièrement attention aux vampires. Certains ne peuvent être tués que par des boules de feu ou une flèche magique...

◊ Les parchemins dont vous ne vous servez pas doivent être rendus à votre maître à **Legana**. En outre, chaque parchemin offert augmente votre charisme et quand on sait que dans l'aventure, deux personnages rechignent à parler aux gens sans aura particulière, ça vaut vraiment le coup de faire un petit crochet de temps en temps.

GAME BOY

GARGOYLE'S QUEST

(envoyé par Anthony Gaillard)

Pour la première phase d'arcade : rien de spécial, elle va se révéler très facile. Voici le code pour ceux qui auraient quand même quelques difficultés : **ICDX-FHCA**. Au village, allez voir **Jaik** et acceptez de lui retrouver son **gremlin stick**. Profitez-en

pour faire quelques emplettes. Ensuite dirigez-vous vers le nord et franchissez le pont. Une fois de l'autre côté, vers le nord-est afin de rencontrer le fantôme : il vous apprendra que la chose se trouve dans la Tour des Monstres, qui se dresse un peu plus bas.

Et c'est parti pour la seconde séquence d'arcade... Rien de bien original encore. Sinon qu'après le deuxième arbre, il faudra grimper au mur et non pas aller tout droit. Quant à l'élimination du boss, il faut commencer par les deux yeux du bas. Cela accompli, il ne vous reste plus qu'à récupérer une nouvelle arme et le gremlin stick. Retournez voir Jaik et activez le stick à l'aide de "**USE**" (quelques achats et enregistrez votre situation : **GIKB-ZPNY**). Puis retournez au nord, de l'autre côté du pont, parlez au bonhomme ; répondez oui à sa question.

De l'autre côté encore, allez dans la petite impasse qui se trouve au nord du village et activez la commande **CHK** contre l'arbre : vous obtiendrez les **wings of falcon**. Allez immédiatement après à l'ouest, puis tout à fait au nord - vous trouverez une fiole au bout de vos périgrinations. Il s'agit de l'**essence of the soulstream**, qui pendant la séquence d'arcade remonte de façon importante votre niveau d'énergie (pour l'activer, appuyez sur START et déplacez le carré vers la droite sur la petite fiole, puis appuyez sur **A**. Franchissez le pont (attention pour le grand saut, il faut soigneusement calculer son coup)...

(A suivre)

MICRO NEWS :

VIVEZ LA MICRO A FOND LA CAISSE !

ABONNEZ-VOUS A MICRO NEWS ET RECEVEZ UN JEU EN CADEAU DE BIENVENUE + UNE DES TROIS CONSOLES AMSTRAD GX 4000 OFFERTES CHAQUE MOIS PAR TIRAGE AU SORT !

PRIX CHOC !

ECONOMISEZ 3 NUMEROS EN VOUS ABONNANT !

1 an : 199 F

(au lieu de 278 F)

pour 11 numéros dont 1 numéro "spécial été".

☐ **Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 199 F.**

A retourner à *Micro News, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.*

Nom :.....Prénom : .....

Adresse : .....

Ville :.....Code postal : .....

Machine (obligatoire) : .....Age : .....

ETRANGER ET DOM-TOM + 95 F (Mandat uniquement)

Jamais vu ! Non seulement les petites annonces de Micro News sont gratuites mais en plus elles sont hyper-rapides ! Renvoyez le bon ci-joint avant sa date de péremption et votre annonce paraîtra dans le prochain numéro. Vous devez utiliser le bon à découper original, les photocopies ne sont pas acceptées.

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENTES

AMSTRAD

Cause double emploi vds 6128+ couleur (disks + cartouches), joystick, revues, 30 jeux originaux + 2 cartouches + disk 6.0 + utilitaires + 10 démos. Acheté en décembre 90, garantie un an. Valeur : 5 500 F. Vendu : 3 500 F. **Michaël Andrisse, 1, résidence Pommeraie, 59530 Le Quesnoy. Tél. : 27.49.12.51.**

Vds jeux pour Amstrad 6128 dont Double Dragon, Batman, R-Type, Shinobi : 35 F à 60 F. Demandez liste. **Christophe Beaufils, 10, rue de Rennes, 35590 St-Gilles. Tél. :99.64.63.26.**

Vds CPC 6128 couleur + manette + disks : 2 700 F à débattre. **Sébastien Biju, 86, avenue Louis-Ripault, 86100 Châtellerault. Tél. :49.21.83.04 ouvers 13 h ou après 18 h.**

Vds CPC 464 avec moniteur mono, adaptateur couleur, environ 300 jeux, 2 manettes + une Sega avec 6 jeux. Le tout à débattre. **Laurent Carbone, 16, rue des Farigoules, St-Mitré, 13400 Aubagne. Tél. : 91.24.73.57 après 18 h le vendredi.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + doubleur de joystick + manuels de prog. + nombreux jeux (Kick Boxing, Prince of Persia etc.) + cordon pour magnéto + utilitaires (copieurs, digitaliseur sonore). Le tout : 3 100 F. **Arnaud Chebassier, 28, rue de la Marnière, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. :45.90.52.37.**

Vds 6128 couleur + 250 jeux + 2 joysticks + boîtes de rangement + nombreux livres + cordon magnéto + utilitaires + K7. le prix : 3 200 F à débattre. **Patrice Cusse, 24, rue Philibert-Delorme, 59100 Roubaix. Tél. :20.02.49.45.**

Vds CPC 6128 couleur + kit de téléchargement + Speedking + jeux + imprimante DMP 2160. Le tout : 2 300 F. **Fabien Delattre, 24, avenue de Lauterbourg, 69160 Tassin-la-Demi-Lune. Tél. :78.34.06.27.**

Vds CPC 6128 couleur + 30 jeux + housse + câbles + boîte de rangement de clés à disks + manuels + adaptateur TV + radio-réveil. Le tout : 4 800 F + revues. **Edouard Fogel, 15C, bd de la Marne, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. :48.73.42.32.**

Vds ou échange jeux originaux pour CPC 6128 (Secte Noire, B.A.T., Narcopolice etc.). Cherche Fanzine sur disks pour collection ainsi que contacts sérieux et durables sur CPC 6128. **Michel Gasser, 6, rue des Pâquerettes, 25400 Audincourt. Tél. : 81.37.13.71 après 20 h.**

Vds CPC 6128 très bon état + un joystick + jeux originaux + housses de protection + Multiface 2 + revues. Prix honnête et pas cher : 2 500 F. **Grégory Goldberg, 18, allée du Cléau, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. :60.12.35.83.**

Vds CPC 6128 + avec jeux (Prince of Persia, Chip's Challenge, AMC 1 et 2, Ninja Warrior, Licence to Kill et Les Aventuriers). Valeur : 4 600 F. Vendu : 3 800 F. **Jérôme Herry, 149, Grande-Rue, 60240 Fleury. Tél. : 44.49.32.88.**

Vds jeux sur Amstrad CPC 464 K7. Prix : de 20 F à 65 F + un cadeau. Vds Panza Kick Boxing pour Atari 520 ST. **Maxime Langé, rue des Chènevières, 36110 Levroux. Tél. :54.35.70.87.**

Vds CPC 464 couleur + lecteur disks + une centaine de jeux (K7, disks). Vendu : 2 900 F. Possibilité d'échange contre Mega Drive + jeux ou Amiga 500. **Charles Lacroix, 172, route du Pont-VII, 76600 Le Havre. Tél. :35.25.47.45.**

Vds console GX 4000 + 2 jeux + joypads, sous garantie, a très peu servi : 700 F. **Xavier Le Bris, 31, rue de Vaux, 91470 Forges-les-Bains. Tél. : 64.91.41.90.**

Vds CPC 6128 couleur + nombreux jeux (Altered Beast, Shadow, etc.) + une manette + livre + 10 disks vierges. Le tout : 2 900 F. Valeur : 5 000 F. Vds aussi souris (neuve) pour PC : 300 F. **Cyril Osète, Le Chemillon, 69220 Dracé. Tél. :74.69.65.78.**

BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE

(valable jusqu'au 15 juin 1991)

A RETOURNER A MICRO NEWS (P.A.), 2 à 12 RUE DE BELLEVUE, 75019 PARIS

NOM : .....PRENOM : .....TEL. :.....

ADRESSE : .....

.....RUBRIQUE : .....

Vds Amstrad CPC 464 couleur avec 15 jeux (Target, Renegade, Mask 1, Knight Rider, etc.), écran avec 2 lecteurs de K7 supplémentaire pour copier jeux. Vendu : 1500 F avec livre de programmes et manette. **Patrice Pirès, 7, square Charles-Monselet, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.33.14.83.**

Vds CPC couleur + lecteur disks + doubleur + une manette + guides d'utilisation + boîtes de rangement + nombreux jeux (disks + K7) + autocollants etc. Prix : 1700 F. **Julien Pomposo, impasse des Vergers, 38450 Vif. Tél. : 76.72.54.96.**

Vds CPC 6128 couleur + tuner TV + tuner radio + différents jeux et utilitaires : 3000 F. **Pascal Pruvot, 30, rue Verrier-Lebel, appt 47, 80000 Amiens. Tél. : 22.43.48.48.**

Vds 6128 + adaptateur TV + souris + 2 joysticks + écran + traitement de textes + Discologie + Prévisions astrales + nombreux jeux + Astro 2001 + revues + synthétiseur vocal + Bank Amstrad : 5000 F. **Serge Younsi, 10, rue de Paradis, 75010 Paris. Tél. : 42.46.73.87.**

Vds jeux CPC 6128 (Impossamole, Maxi Bourse, L'interprète, Indiana Jones 3) : 100 F pièce. **Yoann Cariou, 73, rue Guy-Môcquet, 29132 Penmarc'h.**

Vds 6128 couleur + traitement de texte et copieurs : 2500 F. Tuner TV : 550 F. Souris neuve : 450 F. Joystick + crayon optique : 150 F. DMP 2160 : 1200 F. Le tout en excellent état. **Sébastien-Charreire, Lanau, 15260 Neuvéglise. Tél. : 71.23.56.49.**

Vds CPC 6128 couleur en bon état + joystick + manuel + cordon et lecteur K7 + environ 130 jeux + environ 30 bidouilles. Le tout : 3000 F. **Christian De Lozzo, 11, route de Cornebarrier, 31700 Blagnac. Tél. : 61.30.45.21.**

Vds imprimante Amstrad DMP 2160 + disks Textomat, PAO, Imprim'image, le tout avec notice, matériel sous garantie, vendu avec ruban et housse, a très peu servi. Le tout : 1200 F. **Guy-Albert Desfontaines, 45 B, rue des Pommiers, 93500 Pantin. Tél. : 48.91.60.75 après 16 h.**

Urgent ! Vds CPC 464 mono en très bon état + joystick + nombreux jeux. Le tout : 1700 F à débattre. **Freddy Morin, 28, avenue du Pdt-Wilson, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : 42.83.31.11.**

Vds CPC 6128 mono + 120 jeux dont Prince of Persia, Panza, P47, Shinobi, Golden Axe, OCP Art Studio + 25 revues 100% + manuel utilisation. Le tout en très bon état : 2800 F à débattre. **Olivier Peualt, Brigade de Gendarmerie, 85450 Chaillé-les-Marais. Tél. : 51.56.72.85 après 18 h.**

Vds pour CPC, lecteur double Face 5"1/4 + sélecteurs A-B, P-F + cordons : 1000 F. Tablette Tactile pour Atari XL : 300 F. Cherche livres d'Assembleur CPC. **Kuy Lim Thong, 72, bd de la Villette, 75019 Paris. Tél. : 42.03.02.74.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + 10 jeux + manuels, très bon état : 950 F. Lecteur DD1 + 60 jeux + 30 revues + manette Pro 5000 + manuel, très bon état : 950 F. Imprimante DMP 2160 + 500 Feuilles + support + housse + bombe + rubans + manuel-neuve, très bon état : 1000 F. **Gaëtan Donio, 6, rue des Sauges, 72100 Le Mans. Tél. : 43.78.19.87.**

Vds CPC 464 avec lecteur disks + 110 jeux + copieurs + traitement de texte etc. Prix : 2500 F à débattre. Vds aussi bureau pour ordinateur : 400 F à débattre. Tuner TV : 550 F à débattre. **Christian Polder, 2, Champs-Fleuris, 05300 Le Poet. Tél. : 92.65.70.60.**

Urgent ! Vds CPC 464 (mono) + lecteur DD1 + imprimante DMP 2160 + AMX mouse + synthé vocal + adaptateur MP1 + 2 joysticks + West Phaser + une centaine de jeux. Prix : 4250 F. **Guillaume Pouilly, 4, rue de l'Eglise, 02240 Desvres. Tél. : 21.87.67.89 après 17 h.**

Urgent ! Vds disks pleins pour Amstrad CPC (Amsoft et Maxell) : 13 F pièce. Cherche contacts sur Amiga et sur PC (3"1/2 et 5"1/4). **Eric Ringeval, 23, résidence du Bois-de-Charmes, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.41.35.56.**

ATARI

Vds Atari 1040 STE + moniteur couleur SC1435 + jeux + livres etc. Emballage d'origine, garantie Fnac 1 an, cause double emploi. Valeur : 9040 F. Le tout vendu : 4500 F. **Réja Ackbaraly, 116, rue Salvador-Allende, 92000 Nanterre. Tél. : 47.73.90.04.**

Vds Atari ST2 + disk dur 20 mégas + imprimante Laser SLM804 + Time Works + LDW (tableur) + cad. 3-D + 22 drafts + 10 jeux : 10 000 F à débattre. **François Banide, 37, rue Dunois, 75013 Paris. Tél. : 45.86.22.89.**

Vds Atari Mega ST2 + écran noir et blanc + souris + logiciels (traitement de texte, CAO/DAO), très bon état : 8900 F. **Florence Bost, 114, rue de la Convention, 75015 Paris. Tél. : 40.60.97.02 le soir.**

Vds jeux sur ST ainsi que revue, prix sympa ! Cherche pour ST, F152 et M1 Tank Platoon. Urgent ! **Jérôme Chonavev, 110, rue Jeanne-d'Arc, 75015 Paris. Tél. : 45.84.26.54.**

Vds imprimante matricielle Atari SMM804 + câble + docs + 3 rubans neufs + papier listing. Le tout : 1000 F. **François Coulon, 147, rue Lafayette, 75010 Paris. Tél. : 40.23.07.44.**

Vds 520 STE + 2 joysticks + souris + nombreux jeux + disks vierges + livres + boîtes de rangement (Flood, Tie Break, Space Harrier 2, Oriental Games etc.). Prix : 2500 F. **Jean-François Debbhi. Tél. : 43.71.01.23.**

Vds Atari 520 STYE + moniteur couleur + souris + très nombreux jeux et utilitaires (STOS Basic, GFA Assembleur etc.) + tapis souris, boîte de rangement, manette. Le tout : 4500 F. **Hervé Dulamire, 3, allée Alexander-Fleming, 95150 Taverny. Tél. : 30.40.94.37.**

Vds Atari 520 STF + souris + joystick + rallonge joystick + 210 disks (très nombreux jeux, utilitaires) + docs. Le tout : 2900 F. **Ludovic Evain, 57, rue Parmentier, 4, résidence Concorde, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.22.88.20 entre 18 h et 20 h.**

Vds 520 STE + Freeboot + 60 disks (jeux, utilitaires, etc.). Le tout en très bon état : 2000 F ou avec moniteur couleur 4000 F. **Julien Gaucher, 28, rue Joinville, 75019 Paris. Tél. : 40.36.40.21 après 15 h.**

Vds Atari 520 STE + moniteur couleur 1224 + 50 jeux + joystick + souris + manuels. Le tout en excellent état : 4100 F à débattre. **Guillaume Girard, 22 bis, rue de Paris, 95680 Montlugnon. Tél. : 34.16.05.25.**

Vds Atari 520 STE étendu à 2 Mo, RAM installée + soft + souris + cordon Péritel, nov. 90, très peu servi. Le tout : 4800 F. **Jésus Gomez, 20, rue de Vienne, BP 42, 90001 Belfort Cedex. Tél. : 84.22.49.45 heures de repas.**

Urgent ! Vds nombreuses news et oldies originales pour Atari ST. Prix dérisoire. Echange et vends jeux Lynx. Vds CPC 464 mono + jeux + joy + démos + bouquins : 1000 F port compris à débattre. **Anthony Granier, 31, rue de la Bolière à St-Séverin, 17310 St-Pierre-d'Oléron. Tél. : 46.47.33.58.**

Vds Atari 1040 STE, garantie 8 mois, moniteur couleur SC1435 + 2 joysticks + souris + tapis + prise Péritel + livres + un jeu original + disks ST Basic. prix : 70000 F. **Christophe Haerter, 7, place Berlioz, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : 69.40.45.75.**

Vds Atari 520 STF DF (12/90) + moniteur couleur + Starter Pack + table informatique + 50 jeux, utilitaires (Music Master, De Luxe Paint, Degas Elite, B.A.T. etc.). Le tout : 6500 F, envoi en contre-remboursement en dehors du département 69. **Robert Hooten, 22, rue Max-Barel, 69200 Vénissieux.**

Vds Atari 1040 + très nombreux jeux + boîte de rangement + souris + josticks. Le tout en parfait état, très urgent ! Prix : 2800 F. **Nicolas Huss, 9, rue Ravel, 67310 Wasselonne. Tél. : 88.87.11.88.**

Vds jeux originaux sur 520 STF. Golden Axe : 200 F. Wild Street : 150 F. Strider : 100 F. Black Tiger : 50 F. Elden Blues : 30 F. **Frédéric Kern, 2, rue Les Eypreys, 90200 Rougegoutte. Tél. : 84.27.17.10.**

Vds sur ST, Indiana Jones Adventure, Full Metal Planet : 100 F pièce ou 150 F les deux. Echange sur Amiga. **Alexandre Matsis, 10 rue de la Libération, D3, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.87.85.**

Vds ou échange originaux sur STF. Populous, F16, Carrier Command, Murder, Rocket Ranger, Prince of Persia : 100 F pièce + Frais de port. Cherche International Soccer Challenge, Manchester United et F-19. **Olivier Metayer, 43, rue de St-Malo, 35000 Rennes.**

Vds Atari 520 STE gonflé un méga + souris Speed Mouse + 200 disks + une manette de jeu. Le tout : 4200 F. Urgent ! **Laurent Orbant, 10, rue des Côtes-d'Auty, 92700 Colombes.**

Vds pour STF original de Hellraiser : 100 F. Valeur : 280 F ou échange contre Falcon Mission 2. vds manette Quickshot 2 : 50 F. Urgent ! **Alain Polart, 31/5, rue Lamartine, 62114 Savins-en-Gobelle. Tél. : 21.72.16.67.**

Vds 520 STF + 350 jeux + manettes : 3000 F. Lecteur SF 354 : 360 F. Imprimante Citizen 120D : 900 F. Lecteur DF : 550 F. ST Replay : 400 F. Hard copieur : 350 F. Recherche jeux MD pour 150 F. **Christophe Poncelet, 19, avenue Rauss, 76370 Berneval-le-Grand. Tél. : 35.83.81.95.**

Vds console Atari type 2600 VCS avec 128 jeux intégrés, transfo et manette, nécessité d'une TV Pal. Prix : 600 F. **Cyril Toubail, 9, rue d'Este, 75013 Paris. Tél. : 45.83.67.00.**

Vds lecteur externe DF Atari : 450 F. Joystick Cobra : 250 F un ou 400 F les deux. Vds nombreux jeux (Kick Off 2, Powermonger, Rick Dangerous 2, Double Dragon 2 etc.). **Ming Ye, 18, rue Voltaire à Paris. Tél. : 43.70.33.20.**

Vds Atari 1040 STF + moniteur couleur SC1425, Original Publishing Partner Master + divers jeux. Valeur : 8100 F. Vendu : 6000 F. Imprimante Star LC 10 : 800 F. **Gérard Caron, 89, rue de St-Prix, 95320 St-Leu-la-Forêt. Tél. : 30.40.01.51.**

Vds originaux sur ST en très bon état. Maupiti, Crystals of Arborea, Last Ninja 2, Ninja Spirit, Turtles, Starblade, Xenon 2, Chase H.Q., Les Voyageurs du Temps, Chuck Yeager. Le tout : 850 F. **Laurent Dupont, 20, avenue Armand-Rousseau, 75012 Paris. Tél. : 44.75.00.91.**

Vds 520 STD/DF très bon état/joystick Pro 500 + doubleur de joystick + jeux/utils (news). Prix : 2500 F. Imprimante Thomson 80 col PR90080 + interface Centronic. Prix : 500 F. CPC 6128 couleur + joystick + jeux, très bon et peu servi : 2500 F. **Christian Martinez, quartier St-Jean, 121, rue du Cigaloun, 04130 Volx. Tél. : 92.78.44.03.**

Vds originaux Amiga. Digiview Gold, Aegis Sonix, Batman. Originaux sur PC, Skeewk, Mach 3, Gauntlet, Defender of the Crown, Captain Blood, Bob Winner, PC 1512 Hits, Prohibition. **Franck Morel, 201, rue Dumont-Jovet, 73000 Chambéry.**

Vds Atari 130 XE + lecteur K7 + jeux originaux + 2 cartouches + un joystick : 1000 F ou échange le tout contre console Sega + 10 jeux. **Nicole Naxos, 4, rue de l'Ormereau, 91420 Morangis. Tél. : 64.48.49.66.**

Vds 1040 STF + câble Péritel + souris + joystick + STOS Basic + livres + revues + nombreux logiciels. Le tout : 3000 F. **Goran Vasic, 10, avenue du Maréchal-Lyautey, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.23.46.**

Urgent ! Vds 520 STF DF + souris + joystick + disks : 2300 F. **Jérôme Bracco, 2bis, rue Oswaldo-Cruz, 75016 Paris.**

Vds FM Melody Maker STF : 400 F à débattre. Cherche B.A.T. version Française sur Amiga + contacts Amiga. **Olivier Cloître, 1, allée de Picardie, 77186 Noisiel. Tél. : 64.80.49.79.**

Vds pour 520/1040 STE/STF, nombreuses oldies. Prix très bas. **Gérard Conche, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive.**

Vds jeux pour Atari STE/F. Possède news à petits prix. **Christophe Lasmier, 2, impasse Claude-Roche, 77740 Couilly.**

Vds originaux complets sur ST : 90 F à retirer sur place. Possède Portes du Temps, Shadow Gate, Necron Aptor Quest (50 F.), Iss (50 F.), Castle master, Guild of Thieves, Loom, Ultima 4, Le manoir de Mortevielle. Le tout : 500 F. **Vincent Paumet, 5, rue Louis-Fourrier, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.62.61.**

Vds Atari 520 STF DF + souris + 20 disks + originaux + revues. Prix : 2700 F. **Robert Christophe, 1, rue du Luxembourg, 30140 Anduze. Tél. : 66.61.85.32.**

Atari 520 STF + souris + drive interne neuf + nombreux logiciels + boîte de rangement + téléchargement SM1 et Sapristi + câble minitel. Le tout : 3500 F à débattre. **Stéphane Varin, 1 chemin de la Croix-Rouge, 60620 Betz. Tél. : 44.87.36.32.**

AMIGA

Vds Amiga 500 + une extension + moniteur couleur + 2 manettes type arcade + Starter Kit, un an. Vendu : 3500 F à débattre + 170 disks. **Paul Coget, 25, rue St-Jean, 59140 Dunkerque. Tél. : 28.63.32.55.**

Vds Amiga 500 + extension 512 Ko + moniteur couleur 1084S + lecteur 5"1/4 + lecteur externe 3"1/2 + souris + joystick + digitaliseur studio stéréo + imprimante couleur + environ 300 disks (jeux, démos, utils) + livres : 8000 F ensemble ou séparé. **Fabien Cornet, 31, rue de l'Avenir, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.71.19.31.**

Vds jeux pour Amiga à bas prix. Possède news. **David Duvauchelle, 68, rue de Castille, 80000 Amiens.**

Vds jeux originaux sur Amiga. Possède Elvira, King Quest 4, Explora 3, Sim City etc. Prix : 150 F à 230 F. **Laurence Hugot, Cercle des Officiers, QGF, avenue Leclerc, 69998 Lyon Armées. Tél. : 78.69.05.32.**

Vds Amiga 500 + joystick + revues + jeux et utilitaires + TV couleur. Le tout : 5500 F. **Laurent. Tél. : 48.21.03.46.**

Vds originaux sur Amiga (avec boîtes et notices). Parfait état : 100 F pièce. Liste sur demande. **Bruno Libert, 16, rue Auguste-Simon, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.76.41.21.**

Vds Amiga 500 + extension 512 Ko + drive externe 3"1/2 + moniteur couleur stéréo + joystick + jeux : 6500 F. **Laurent Marcepoil, 18, avenue de la Paix, 92320 Châtillon. Tél. : 46.42.53.16.**

Vds Amiga 500 + extension + joystick + tapis souris + jeux + utilitaires. Le tout en parfait état : 3200 F. **Laurent Mudarra, 89, rue Croix-Boissée, 41000 Blois. Tél. : 54.74.88.08.**

Vds jeux sur Amiga. Double Dragon 2, Dragon's Breath, Operation Thunderbolt, Beach Volley, Batman, Night Breed Action etc. Prix : entre 40 F et 50 F à débattre. Cherche aussi contacts sur Paris pour échange de supers news. **Colin Péna, 55, rue de la Plaine, 75020 Paris. Tél. : 43.67.46.58 après 20 h.**

Vds Amiga 500 + 1 Mo + 100 disks : environ 2500 F. Vds Lynx + 4 cartes : 800 F. Cherche SFGX seule : 1000 F. Cherche synthé PSS 780, 790 : 1500 F. Possibilité d'échange Amiga contre Nec + 1000 F. Cherche lecteur VHS : 800 F. **Frédéric Robert, 6, allée des Roseaux, 77515 Pommeuse. Tél. : 64.03.96.32 après 21 h.**

Vds C64 + Péritel + lecteurs disks et K7 + 50 jeux originaux + livre de Basic. Prix : 1800 F. **Jimmy Teyssié, 57, rue Laënnec, 93700 Drancy. Tél. : 48.32.27.29.**

Vds Amiga 500 + extension de mémoire + lecteur externe + moniteur couleur + jeux et utilitaires. Le tout : 5000 F. **Olivier Zeller, 32, rue de la Liberté, 94300 Vincennes. Tél. : 43.28.95.43.**

à Vds news sur Amigaz. **Stéphane Barboni, 24, rue St-Etienne, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.27.67.11.**

Vds Amiga 500 (90) avec housse de protection + tapis souris avec meuble en bois pour micro et la prise Péritel. Le tout pour : 2500 F à débattre. **Arnaud Fabre, 11, rue St-Aile, 77510 Rebais. Tél. : 64.04.59.17.**

Urgent ! Vds 22 originaux pour ST + 2 manettes : 1 000 F. Vds Atari (hs) + moniteur mono : 500 F. Recherche Atari 520 STDF seul : 1 500 F. **Philippe Fournier. Tél. : 42.09.45.83 après 19 h.**

Vds softs sur Amiga à bas prix. Possède news et oldies ainsi qu'un journal sur disks. **Laurent Kuntz, 289, route de Colmar, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.13.38.**

Vds jeux pour C64, K7 et disks originaux à bas prix. **Joël Lagaude, 1, square du Diapason, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.89.80.**

Vds A500, 1 Mo très bon état + 1084S + lecteur externe + 2 joysticks + nombreux jeux et utilitaires + 2 boîtes + tapis souris + livre : 5700 F. **Stéphane Mathieu, 4ter, rue de Malakoff, 92320 Châtillon. Tél. : 46.55.82.58.**

Vds jeux Amiga originaux : 80 F pièce. Possède Dragon's Lair, Defender of the Crown, Escape From Colditz, Gee Bee Air Rally, Tennis Cup etc. **Claude Ollivier, La Grande Plaine, bât. A3, bd des Armaris, 83100 Toulon.**

Vds news et oldies Amiga, prix intéressant. **Emmanuel Prien, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : 60.08.53.23.**

Vds news sur Amiga à bas prix. **Franck Ristat, 24-30, rue du 11-Novembre, bât. B4, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.15.53 entre 18 het 21 h.**

Vds Amiga 500 + extension mémoire + Péritel + Mouse Master + souris + tapis + joystick + 100 disks (news). Le tout : 3 000 F ou contre CD-ROM 2 + des jeux + adaptateur CD/SGX ou achète CD-ROM2. Achète jeux Nec, carte ou CD. Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 40 disks + nombreux originaux. **Porleng Uy. Tél. : 48.37.81.05.**

Vds jeux sur Amiga. Prix dingues. Vds hardcopieur pour Amiga et ST : 280 F. Vds lot de 600 disks pour C64 : 3 F par disks (3 500 jeux). **Fabrice Bajolais, 25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vds C64 + drive 1541 + lecteur K7 + manette + nombreux jeux (K7 et disks) + revues + boîtes de rangement pour disks et K7. Prix : 1500 F à débattre. **Benoît Buchy, 3, rue Boileau, 59320 Sequedin. Tél. : 20.07.57.82.**

Vds jeux sur Amiga. **J.-N. Caeyman, 64, rue du Réseau-Robert-Keller, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.74.12.**

Vds originaux A500, F29, Dragon Breath, Ivanhoe, Iron Lord, S.E.U.C.K., Les Chevaliers, Midwinter : 100 F pièce. Titan : 50 F. **Philippe Celdran, 13, Verger du Beauvoir, 83220 Le Pradet.**

Vds pour A500, cartouche Nordic Power (nouvelle version) en excellent état. Valeur : 950 F. Vendu : 700 F cause achat d'un PC. **Nicolas David-Davaz, 1 bis, rue Honoré-de-Balzac, 38100 Grenoble. Tél. : 76.40.43.81.**

Vds Turbo Cup : 90 F. Bubble Ghost : 60 F. Activision Service : 40 F. Captain Blood : 50 F. Bivouac : 50 F ou le tout 250 F. **David Micallef, 10, lot du Pré-Gauthier, 52600 Chaudenay. Tél. : 25.84.92.61 le week-end.**

Vds originaux Amiga. Killing Cloud, Sword of Sodan, Indy Adventure, Iron Lord, Tennis Cup, Jumping Jack Son et Rick Dangerous : 150 F pièce. **Alexandre Mirzayance, 13, Les Savoyances, 74200 Thonon. Tél. : 50.70.46.44.**

Vds C64 très bon état + Péritel + lecteur disks et K7 + 100 jeux disks et K7 + utilitaires + disks vierges + joysticks + capot + docs + livres + revues. Le tout avec emballage : 1 500 F. **Richard Rauh, 6, voie Lionel-Terray, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.91.28.**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur Philips + souris + 2 joysticks + disks neufs : 4 300 F. Vds aussi Mega Drive jap. + 2 manettes : 900 F. Golden Axe : 250 F. John Madden Football : 260 F. **Samuel Taieb, 11, bd Diderot, 75012 Paris. Tél. : 43.43.19.24.**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur + joysticks + jeux. Le tout sous garantie : 4 000 F. **Eddie Tétu, 14, rue Paul-Abadie, 78400 Chatou. Tél. : 39.52.93.21.**

Vds sur Amiga 500 nombreux jeux. Prix sympas. **Christian Turlan, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vds Amiga 500 + 512 Ko + Freeboot : 2200 F. ADSpeed (7,14 MHz) déc 90 : 1 500 F. Lecteur 3" : 400 F. 2 000 disks 5"1/4 + lecteur + Freeboot : 3 500 F. **Youssef. Tél. : 39.13.94.63.**

MSX

Vds MSX HB501F, magnéto incorporé + 3 K7 + banque de données personnel + jeux + 2 livres MSX Basic + manuel : 1 200 F. Où se trouve la boussole dans Metal Gear ? **Jean Bednarek, 32, rue des Acacias, 95190 Goussainville. Tél. : 39.88.68.46.**

Vds jeux en cartouches, disks, K7, pour MSX1 et MX2. Prix : 20 F (K7), 50 F à 100 F pour les cartouches et les disks selon les jeux, port gratuit. **Emmanuel Ribault, 5, rue de Silberg, 51100 Reims. Tél. : 26.82.58.05.**

Vds MSX2 Philips VG8235 : 1 200 F. **Françoise Chassat, 11, rue Gustave Rey, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 47.82.95.73.**

Vds MSX2 Philips NMS 8250 avec manuel d'utilisation + nombreuses cartouches et disks de jeux. Prix à débattre. **Bruno Chevalier, 7, bd Hector-Berlioz, La Neuvillette, 51100 Reims. Tél. : 26.09.07.08.**

Vds Yamaha CX5M avec jeux, logiciels musicaux, clavier, moniteur + docs. Prix : 2 500 F. **Daniel Chavalier, 38, rue Carnot, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.57.87.71.**

Vds MSX2 VG8235 + imprimante VW0020 : 3 000 F. Vds aussi nombreux jeux, souris, joysticks, docs, utilitaires. **Gérard Coulon, 2, allée Albert-Camus, 91330 Yerres. Tél. : 69.48.66.17 le soir.**

Vds MSX2 8235, cartouches Metal Gear, Vampire Killer, Penguin Adventure, Usas, Super Laydock, Nemesis 1, Knightmare, Yie ar Kung Fu 2, Salamander. Cherche notices de Metal Gear 2, SD Snatcher. **Christian Crochemore, 3, avenue de Verdun, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : 40.85.08.34.**

Vds MSX2 NMS8250 + manettes (2) + utilitaires (MSX Dos, Home Office) + jeux (F1 Spirit, Goonies, Boxing, Hyper Rally, The Maze of Galious etc.) en tout 14 jeux. **Sébastien Fondacci, 24, rue de Luzarches, 60580 Coye-la-Forêt. Tél. : 44.58.62.98 à partir de 18 h. sauf le week-end.**

Vds ordinateur MSX1 Goldstar + cordon + docs + K7. Le tout en très bon état : 1 000 F. **Raymond Guérard, 9, rue du Dr-Lucien-Bettinger, 51100 Reims.**

Vds MSX Yamaha + 2 livres (programmes) + cartouches + 8K7, prix génial : 800 F. Vds aussi console avec jeux + une manette de volant de course et accélérateur : 500 F le tout. Une manette en prime avec le MSX. **Matthieu Lancry. Tél. : 21.45.20.24 après 17 h.**

Vds imprimante MSX Philips 1421 neuve : 1 490 F. Music Module : 700 F. Livre du MSX2 : 120 F. Souris : 400 F. Ecran 8832-2 neuf : 1 890 F. **Patrick. Tél. : 78.27.09.64 le soir.**

Vds MSX2 NMS 8255 + imprimante NMS 1421 + moniteur mono + nombreux jeux (Nemesis 1, 2, Vampire Killer etc.) + Music Module + souris NMS. Le tout : 3 000 F à débattre. **Thierry Mangen, Les Tamaris, Résidence du Pyanet, 83400 Hyères. Tél. : 94.65.77.91 heures de repas.**

Vds MSX1 64 Ko + extension 64 Ko : 850 F. Vds moniteur mono : 300 F. K7 et cartouches MSX1 + synthétiseur vocal MSX1 : 250 F. Imprimante 80 colonnes : 800 F. Nombreux livres MSX, adaptateur MSX1 pour télé noir et blanc, prise antenne : 200 F. **René Mouchel, 138, rue Salvador-Allende, 92000 Nanterre. Tél. : 47.73.59.34 après 18 h.**

Vds imprimante MSX Philips NMS 1431 + logiciels MSX. **Jacques Rek-Lion, 47430 Caumont-sur-Garonne. Tél. : 53.93.64.00.**

Vds MSX2 Philips VG8235 + joystick + jeux + câble imprimante et Péritel : 1 600 F. MSX1 Sanyo PHC28 + lecteur K7 + Péritel + joysticks + jeux : 800 F. Le tout est en excellent état. **Anthony Simon, 36, rue du Clos-Sévigné, 35510 Cesson-Sévigné. Tél. : 99.83.38.41.**

Vds MSX V20 64 Ko + 12 jeux en cartouches (Salamander, Nemesis 2, King Quest 2 etc.) + 4 jeux K7 (Robocop, WEC Le Mans, L'Héritage, Rambo 3). Prix : 2 200 F à débattre. **Franck Vagnati, 82, bd Rabatan, 13008 Marseille. Tél. : 91.78.71.07.**

Vds MSX2 HB700F Sony (base de données, traitement de texte, calqueur) avec son RTS moniteur mono (disk 720 Ko incorporé) + livres. Le tout : 1 990 F. Manuels Basic, livre et Basic MSX, docs Hibrid. **Michel Veber, 16, rue Guynemer, 93420 Villepinte. Tél. : 48.61.13.84 après 18 h.**

Vds cartouches de jeux MSX1. Hole in One : 100 F. Track and Field 1, 2 : 200 F. Jeux VG500, Backgammon : 50 F. Rally : 50 F. Moto infernale : 50 F. Découverte Basic 1-2 : 100 F. Extension mémoire pour VG5000 : 150 F. **Sylvie Berland, route des Baclys, 87410 Le Palais-sur-Vienne.**

Vds cartouches de jeux MSX1, MSX2, L'Oiseau de Feu, King Kong 2, R-Type, Salamander etc. Prix : 100 F à 150 F. **Tony Castro. Tél. : 46.07.64.31.**

Vds MSX2 HB700F, lecteur externe Sony HBD30W, imprimante Sony, 180 disks, nombreux livres, joystick. Prix : 3 500 F à débattre. **Gérald Gilabert, 72, rue Danielle-Casanova, 59223 Roncq. Tél. : 20.37.65.36.**

Vds jeux en K7 : 50 F sur MSX1. Tous originaux (Ace of Aces, Batman, Trantor, Gunsmoke, Avenger etc.), environ 22 jeux. **Luis Magno, 124, rue des Poissonniers, 75018 Paris. Tél. : 42.57.36.69.**

Vds jeux MSX1. Green Beret, Eggerland Mustery, The Goonies, Sky Jaguar, Battle of Pegus : 100 F pièce. Recherche la cartouche Parodius. **Pascal Oréal, 22490 Cana-Pleslin. Tél. : 96.27.81.12.**

Vds joysticks infra-rouge, utilitaires sur K7 + une cinquantaine de jeux sur disks et K7 et cartouches. Le tout : 300 F. **Jean-Michel Arnoult, 34, rue de la Bonne-Dame, 37210 Jouvry. Tél. : 47.52.60.58 après 18 h.**

Vds pour MSX, lecteur disks Philips VY00103"1/2, très bon état : 500 F. Vds aussi Game Boy + 4 super jeux, très bon état : 1 000 F. **Grégory Birioukoff, 14, rue J.-R.-Thorelle, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.65.33.81.**

Vds lecteur DF Sony avec contrôleur : 1 500 F port inclus. Disks de jeux simple Face pour VG8235 : 15 F. Trackball neuf : 390 F. Music Module : 500 F. Clavier musical : 800 F. **J.-J. Deplaine, 9, avenue d'Arches, 08000 Charleville-Mezières. Tél. : 24.58.27.13.**

Vds pour MSX originaux en cartouche, revues, livres, Music Module : 500 F. Imprimante 4 couleurs Sony + un cadeau : 500 F. Vds disks vierges, plans sur disk 360 Ko. Liste sur demande. Boîte de rangement 40 disks : 90 F. **Frédéric Hallier, Poumely-Begny, 08220 Chaumont-Porcien. Tél. : 26.47.24.01.**

Vds originaux pour MSX2. MSX Home Office et Video Graphics : 200 F pièce. **Méga Club MSX, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.**

Vds MSX2 VG8235 avec cartouches et K7 + lecteur de K7. Le tout : 1 100 F. **Mohammed Rizwan, 32, avenue du Dr-Orley, 75020 Paris. Tél. : 43.63.60.98.**

Vds MSX2 Sony HBF 700 + livres + cartouches jeux et disks : 3 000 F. Imprimante 120D : 700 F. Scanner A4 pour Atari ST : 3 000 F. Valeur : 7 000 F. **Pierre Pavan, 2, rue du Lac, 25660 Saône. Tél. : 81.55.80.77.**

Vds MSX2 Philips NMS 8250 + moniteur mono BM7552 + 2 manettes de jeux + jeux, très bon état : 2 500 F. **Olivier Ricord, 8, lotissement Parc des Chênes, Chemin Brémond, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.94.83.51 heures de bureau.**

Vds jeux sur MSX2. Kontra : 230 F. Dragon Slayer 4 : 200 F. Planete Mobile : 150 F. Xevious : 120 F. Les Passagers du Vent : 180 F. Topple Zip : 120 F. Sky Jaguar : 120 F. **Joël Rivoira, 19, bd de la Mairie, 13170 La Gavotte, Les Pennes-Mirabeau. Tél. : 91.65.15.20.**

Vds Sony 512 Ko + extension MSX2 Plus + FMPac stéréo. Cherche contacts sérieux. Vds cartouches MSX1-2, Metal Gear 1, 2, Nemesis 3, Druid, Usas etc. **Serge Vassal, Pré Bercy 2, 145 Avermes, 03000 Moulins. Tél. : 70.46.50.68.**

NEC

Vds Nec SGFX + un jeu SGFX : 1 500 F. Vds 15 jeux Core et SGFX : 200 F pièce. Joystick XE1 Pro : 450 F. Le tout en emballage d'origine. **Daniel Amar, 70, rue d'Agneseau, 92100 Boulogne. Tél. : 47.12.02.05.**

Vds console Nec Core Grafx + 3 jeux (Barumba, Out Run, New Zealand Story) : 1 000 F. Sega Master System + pistolet + 2 joypads + 9 jeux (RC Grand Prix, Kenseiden, Time Soldiers, etc.) : 1 800 F. **Guillaume Carpentier, 74, allée Jean-Giono, 93270 Sevran. Tél. : 43.84.48.21 entre 18 het 20 h.**

Vds jeux Core Grafx (Formation Soccer, After Burner 2, WCT, Power League, Atomic Robo-Kid, Rabio Lupus, World Beach Volley, Mr Heli, Blodia etc.). Le tout vendu : 2 000 F ou à débattre. Vds Game Boy + Nec Core Grafx + GT. **Sylvain Chmtob, 63, rue Balard, 75015 Paris. Tél. : 45.57.97.89.**

Vds SGFX + G and G + une manette + 4 autres jeux (Ninja Spirit, Space Harrier, Blodia, Dragon Spirit) + prise Péritel + Audio Vidéo plus + correcteur de couleurs : 2 300 F. Très bon état (achetée en déc 90) ou échange contre une Super Famicom + un ou 2 jeux. **Philippe Don, 4, rue Jancourt, 75012 Paris. Tél. : 43.42.01.95.**

Vds Nec + un jeu (F1 Tripple Battle) + 2 joysticks + quintupleur, garantie encore 4 mois. Valeur : 1 950 F. Le tout vendu : 1 100 F. Vds aussi 4 jeux Nec (Beball, Soccer, Beach Volley, Hell Explorer : 200 F pièce ou 600 F le tout. Vds Dick Tracy pour Sega : 200 F. **Ludovic Dubos, 22 route de St-Paul, 27500 Pont-Audemer. Tél. : 32.41.10.13.**

Vds jeux Nec. Die Hard : 150 F. Batman : 130 F. Neutopia : 190 F. SCI : 160 F. Violent Soldier : 160 F. Speed : 150 F. Paranoia : 140 F. Aldynes (val : 469 F.) : 350 F. Vds manette XE1 Pro achetée 750 F : 330 F. Vds Super Monaco GP sur Amiga : 200 F. **Bruno Gugast, 102, avenue du Général-de-Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.75.57.37.**

Vds jeux Nec (cartes et lasers). Prix : 200 F à 260 F + port. Vds également jeux sur Mega Drive, Game Boy et Super Famicom. **Damien Faliph, Le Serpolet, 211, rue Paul-Eluard, 34130 Mauguio. Tél. : 67.29.45.35.**

Vds MSX Sony HB501F, lecteur K7 incorporé avec 30 jeux (Nemesis 1, 2, 3, Salamander, Games Master, Galious, King's Valley 1, 2, F1 Spirit, Tasword, Creative Graphics, Penguin Adventure 2, Eggerland 2 etc.). Le tout : 1 600 F. **Marc Gaillet, 1, allée d'Orléans, 92160 Antony. Tél. : 40.96.94.89.**

Vds jeu Devil Crush sur Nec, notice en Français : 200 F. **Loïc Henry-Gréard, 26, rue Greuze, 75116 Paris. Tél. : 47.27.58.21.**

Vds console Nec Core Grafx + 4 jeux + carte Shoot Again : 1300 F. Vds MSX1 + cordon magnéto + Nemesis 2 + Road Fighter : 500 F. **Jean-Marc Malard, 150, bd de la Villette, esc. C, 75019 Paris. Tél. : 42.40.42.04.**

Vds Darius+ : 300 F. Hell Explorer : 250 F. Japan Warrior : 200 F. Wataru : 250 F. Cherche revues japonaises Nec et contacts avec Japonais vivant en France. **Patrick. Tél. : 32.52.98.67 après 18 h.**

Vds jeux Nec Core Grafx (Rabio Lupus Special, Emergy, World Court Tennis). **Guillaume Perrin, 5, avenue du Général-Leclerc, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : 45.37.08.15.**

Vds lot de 2 jeux, Ninja Spirit (arcade) et Blodia (réflexion), Pipemania : 300 F les deux ou 250 F à l'unité. Possibilité d'échange contre PC Kid ou Parasol Star. **Philippe**

Piolat, Lanoé-Guy, 44390 Nort-sur-Erdre. Tél. : 40.72.22.02.

Vds jeux Nec en très bon état, Strange Zone, Rabio Lupus, Rock On, Barumba, Rastan Saga 2, Beach Volley, Super Folishman : 200 F pièce à débattre. Cherche contacts sur Amiga à Bordeaux. **Siegfried. Tél. :56.04.32.36.**

Vds Nec Super Grafx sous garantie, très bon état + 10 jeux (dont Granzork, G and G, Formation Soccer, PC Kid etc.) + quintupleur Jjypad + deuxième joypad + mallette + emballage d'origine. Valeur : 6000 F. Le tout vendu : 3 900 F. **Stéphane Sorci, 93, avenue des Richauds, 13730 St-Victoret. Tél. : 42.79.60.10.**

Vds Nec 2 + G and G + Battle Ace + Granzork + Ninja Spirit + PC Kid + Volley Ball + correcteur de couleurs. Le tout en 60 Hz : 2200 F à débattre. **David Sultan, 26, avenue Jean-Médecin, 06000 Nice. Tél. : 93.80.53.87.**

Vds console Nec PC Engine + 3 jeux (Super Star Soldier, Devil Crush). Vendu : 990 F. Vente séparée possible dans le 59 si possible. **Franck Surdyk, 880, rue Denfert, 59690 Vieux-Condé. Tél. : 27.25.11.29.**

Vds console Nec PC Engine Core Grafx + un jeu + manette + transfo + Péritel. Le tout en très bon état et sous garantie : 850 F. Vds 30 jeux Nec dont news (Aero Blaster, Crazy Cars etc.) : de 200 F à 250 F. **Paul Tomet, 32, rue Lignier, 75020 Paris. Tél. : 43.48.26.68.**

Vds CD-ROM+ Nec Core Grafx + 13 jeux dont 6 CD (Valis 2, 3, Super Darius, Baseball, Red Alert, Cobra etc.). Le tout : 5 000 F. **Xavier Vincelot, 16, rue Alexandre-Antonini, 92110 Clichy. Tél. : 47.30.09.87.**

Vds pour Core Grafx Nec, nombreux jeux (TV Sports Football : 300 F. F1 Tripple Nattle : 250 F etc.) et aussi sur Mega Drive (Golden Axe : 280 F. G and G : 280 Fetc.). **Antoine Boulanger, 279, bd Carnot, 72000 Le Mans. Tél. : 48.24.38.70.**

Vds SFGX + 5 jeux (Jackie, Aero, Ninja Spirit, Granzork). Le tout : 3500 F à débattre. Vds Simon's Quest : 200 F. Cherche Parasol Star, Devil Crush et Populous seulement. **Ting Chang. Tél. : 45.23.47.64.**

Vds Nec PC Engine + 4 jeux (Dragon Spirit, Drop Rock, Chase H.Q., Knight Rider) : 1050 F ou échange contre Mega Drive jap. + jeux. **Eric Civiac, 21, rue de Verdun, 21600 Longvric. Tél. : 80.66.88.71.**

Vds adaptateur SG/CD : 290 F. Vds aussi jeux Nec ou échange. SSS : 250 F. G and G : 320 F. Die Hard : 290 F. Ninja Spirit : 250 F. Maniac Powertester : 240 F etc. Cherche aussi Core SP sur SGFX. Achète Aldnesse : 300 F. Vds aussi une paire de rangers : 150 F. **Sylvain Custaud, 6, rue du Pronk-Troué, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.72.64.70.**

Vds Nec Core Grafx + 2 jeux (Barumba, Maniac, Pro Wrestling 3). Le tout en très bon état : 800 F ou échange contre console Lynx + 4 jeux. Cherche contacts sur Amiga. **Sébastien François, 4, rue René-Mouchotte, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.15.24.**

Vds SGFX (française) + garantie + manette + boîte d'origine : 1400 F + un jeu 1500 F + 2 jeux 1650 F. Vds nombreux jeux sur Nec et SGFX. Liste sur demande. Vds sur C64 (N) + lecteur K7 + manette + 10 jeux + prise Péritel : 600 F. Disks 5"1/4 vierges : 1 F pièce. **Jean-Marc Lahéra, Z.I. de la Molière, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.**

Vds CD-ROM Nec (neuf), le tout complet dans emballage d'origine. Valeur : 1990 F. 2 compacts : 450 F et 495 F. Le tout : 1500 F ou troc contre matériel Atari, Amiga ou PC. **Kuntha Lim, 119, avenue de Choisy, 75013 Paris. Tél. : 45.83.86.33 dans la soirée.**

Vds console Nec PC Engine + 4 super jeux + 2 manettes + adaptateur 2 joueurs. Prix : 1800 F à débattre ou échange contre une Mega Drive + 3 jeux + une manette (japonaise de préférence). Vds ou échange Battle Ace et G and G sur SFGX. **Nicolas Loron, 1, avenue Médéric, 92 Meudon-la-Forêt. Tél. : 46.30.90.73.**

Vds Nec Core Grafx + 9 jeux (Power League 3, Rabio Lupus, Out Run). Le tout : 1 800 F. Vds aussi jeux Famicom entre 450 F et 500 F. **Jean-Christophe Morice. Tél. : 45.79.52.90.**

Vds Nec Core Grafx + 2 jeux : 1 000 F. Vds jeux Nintendo : 150 F pièce. Jeux Nec : 200 F pièce. **Sylvain Nolius, 2, rue des Noyers, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.20.08.**

Vds Nec Core Grafx 60 Hz, garantie 3 ans + jeux : 750 F. Achète CD Les Voyageurs du Temps : 40 F + port. Vds Excite Bike Nes : 170 F. **Mohand Chaalal, 83, avenue du Temps-Perdu, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : 30.32.12.69.**

Vds Core Grafx + 2 jeux (Cadash), très bon état, jamais servi sous emballage : 800 F ou échange contre Game Boy avec plusieurs jeux ou Mega Drive. Si échange contre Mega Drive donne console Vectrex + 3 jeux (bon état). **Bertrand Garcia, 25, rue Jules-Jacquemard, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : 43.89.52.13.**

Vds Nec Core Grafx + un jeu : 5000 F + jeux à 190 F (sous garantie). Echange Battle Ace contre Darius + ou Aldynes sur Super Grafx. **Jean-François Josnin, 101 bis, rue du Lac-Passay, 44118 La Chevrolière. Tél. : 40.04.30.33.**

Vds Nec Super Grafx + 15 jeux + 2ème manette EX1 Pro : 3500 F. **Eric Medjkoune, 4, rue Marc-Séguin, 93250 Villemomble. Tél. : 48.55.82.39 après 18 h.**

Vds Nec PC Engine + 4 jeux : 1200 F. Echange sur Game Boy, Spiderman. Recherche Chessmaster 2000. **Ivan N'Guyen. Tél. : 42.20.21.08.**

Vds console SGFX encore sous garantie, sans jeux avec une manette : 950 F. Vds Mega Drive japonaise + 5 jeux (Golden Axe, Shadow Dancer, Klax, Moonwalker, Hellfire) + 2 manettes : 2000 F. **Anthony Prezman, 10, avenue Junot, 75018 Paris.**

Vds CD-ROM + 8 super jeux (Wonderboy 3, Valis 2, Final Zone, Super Darius etc.). Valeur : 6500 F. Le tout vendu : 3800 F. **Cédric Tortevoix, 130, avenue Marceau, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.49.69.78 après 17 h 30.**

Vds jeux et consoles Nec, Mega Drive, Nintendo, Game Gear et Game Boy : 900 F avec un jeu. **Philippe Viey, 16, villa J.-J. Rousseau, 95230 Soisy. Tél. : 39.89.43.63.**

NINTENDO

Vds console Nintendo de luxe en très bon état + 23 jeux + adaptateur japonais avec Super Contra + Nes Advantage + revues club Nintendo. Valeur : 11 100 F. Le tout vendu : 4700 F. Vente séparée possible et prix à débattre. **Christophe Arduini, 36, rue Claude-Bernard, 78600 Sartrouville. Tél. : 39.13.18.61.**

Vds Game Boy + 6 jeux dont F1 Boy, Boxe, Tortues Ninjas (valeur : 1815 F.). Le tout vendu : 1000 F à débattre + écouteurs stéréo + câble vidéo Link. **Tristan Blondel, 11, rue Edmond-Valentin, 75007 paris. Tél. : 47.05.04.87.**

Vds Game Boy + 4 jeux + écouteurs + câble pour 2 joueurs : 850 F à débattre ou échange contre Core Grafx + un jeu. **Christophe Bompard, avenue de Luchon, Martres-de-Rivière, 31210 Montréjeau. Tél. : 61.89.31.21 après 18 h.**

Vds Megaman 2 : 360 F avec notice, bon d'abonnement et Donkey Kong Classic : 190 F avec notice, bon d'abonnement. **Cédric Colleming, 155, rue de Boissise-Vosves, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : 64.39.22.28 à partir du 6 mai après 18 h et pas le week-end.**

Vds ou échange K7 Nintendo. Excite Bike : 200 F. Wrestlemania, Skate or Die, Fester's Quest : 310 F. Les jeux sont neufs, en très bon état, à échanger contre Punch Out, Megaman 2, World Cup, Snake Rattle N Roll, SMB. **Aymeric Eveno, 199, rue du Pas-Notre-Dame, 37100 Tours. Tél. : 47.54.27.59 après 18 h.**

Vds Nintendo + 7 jeux (Double Dragon 2, Rygar, Zelda, Mario 2, Kid Icarus, Punch Out, World Wrestling) + revues. Valeur : 3370 F. Le tout vendu : 1300 F. **Vincent Ferrandon, 150, rue St-Maur, 75011 Paris. Tél. : 43.55.99.29.**

Vds console Nintendo : 600 F avec pistolet + 2 jeux. vds aussi 11 jeux Nintendo (Batman, Life Force etc.) entre 200 F et 250 F ou échange contre jeux Mega Drive, très bon état, affaire du siècle ! **Grégory Lobry, 1, résidence Georges-Politzer, 93200 St-Denis. Tél. : 42.35.54.33.**

Vds console Nintendo + docs + manette Nes Advantage + Zelda + Life Force, très bon état. Valeur : environ 1800 F. Le tout vendu : 900 F. **Xavier Milet, 15 bis, rue Voltaire, 92160 Antony. Tél. : 46.66.50.63 après 19 h.**

Vds une K7 Nintendo (Double Dragon 2). Echange F1 Triple Battle sur Nec PC Engine contre Chase H.Q. 2 ou 1 ou Out Run ou autres. Recherche un tripleur d'occase qui Fonctionne ou des jeux à échanger sur Nec. **Mehdi Mostefa, 4, rue du Pont-Troué, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.71.54.75 à partir de 17 hou 18 h.**

Vds Nintendo + 2 manettes + pistolet + robot + 12 jeux. Tennis, Golf, Super Mario, Trojan, Kid Icarus etc. Prix : 1700 F à débattre + MSX avec 8 jeux : 650 F. Le tout en très bon état. **Frédéric Petit, 1, rue David-d'Angers, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 45.28.05.19 ou 38.31.63.36.**

Vds K7 pour Game Boy. Golf : 140 F. Skate or Die : 200 F. **Julien Peyssou, 82, rue du Bas-de-la-Côte, 54710 Ludres. Tél. : 83.25.68.53.**

Vds Game Boy (24/12/90) : 700 F avec les jeux Fortress of Fear, Golf, Super Mario Land, etc. **Dominique Secher, 16, rue Lantiez, 75017 Paris. Tél. : 46.27.77.26.**

Vds console Nintendo garantie 8 mois + Nes Advantage + Zelda 2 : 1000 F. **Maxime Szczepanski, 12, rue Condorcet, appt 254, 80000 Amiens. Tél. : 22.47.16.82.**

Vds Nes très bon état, un an + 7 jeux (boîtes + notices) + Zapper + robot + revues. Valeur : 3550 F. Le tout cédé : 200 F. Urgent ! Possibilité de vente séparée. **Aurélien Trinquesse, 13, rue du Chanoine-Defay, 52200 Langres. Tél. : 25.87.10.10 de 14 h à 19 h et de 10 h à 12 h.**

Vds 13 jeux Nintendo dont des hits. Valeur : 4700 F. Le tout vendu : 3000 F. Livré avec boîtes, notices et emballages, le tout en bon état, robot en cadeau ou échange contre Super Famicom avec ou sans jeu. Pas sérieux s'abstenir. **Yvon Vackier, 254, rue Adolphe-Pajeaud, 92160 Antony. Tél. : 46.68.88.43.**

Vds console Nintendo avec 4 jeux. Le tout : 1000 F ou échange contre une Mega Drive. Urgent ! **Patrice Zerbib, La Batarelle haute, bât. G4, impasse des Agaces, 13013 Marseille. Tél. : 91.63.19.80.**

Vds Super Famicom + 2 joysticks + un ou 2 jeux + câble Péritel. Le tout neuf sous garantie, prix à débattre. Achète NEO-GEO + jeux + joystick + Facture ; bas prix, achète jeux Sega. **Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

Vds Super Famicom neuve, Péritel, transfo, 2 joypads + un jeu au choix (Pilot Wings, Actraiser, Populous). Prix exceptionnel : 2800 F. **Renaud Blanchard, 3, place Edouard-Branly, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.21.33.80.**

Vds Game Boy + Tetris + Asmisk World + cordon. Le tout : 400 F. Urgent ! **Olivier Bucher, 11, avenue de la République, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.23.35.69.**

Vds Game Boy neuve + câble + écouteurs + abonnement au club Nintendo + Tetris + TMNT + Gargoyle's Quest + King of the Zoo (gratuit) : 800 F ou échange contre Game Gear. **Arnaud Chauwin, 11/32, avenue de la Commune, 59770 Marly. Tél. : 27.29.48.78 après 18 h 30.**

Vds console Nintendo + 2 manettes + 11 jeux + un pistolet. Valeur : 4463 F. Vendu : 2700 F. **Tom Gargonne, 18, bd Magenta, 75010 Paris. Tél. : 42.08.65.68.**

Vds Game Boy + jeux (Golf, Tennis, Super Mario, Tetris, Batman) : 750 F. Vds aussi jeux entre 100 F et 150 F (Gargoyle's Quest, Castlevania, F1 Race, Balloon Kidetc.). **Hugues Golhard, 9, rue d'Eushinchen, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.59.32.74.**

Vds jeux Super Famicom (Populous, Mario, SD Battle, Gradius 3, Big Run, Actraiser, Pilot Wings, Bombuzal). Prix : de 350 F à 500 F. Possibilité d'échange Final Fight et F-Zero. **Eric Kremp-Bouilliez, 41, 3ème Avenue, 60260 Lamoriaz. Tél. : 44.21.29.45.**

Vds jeux Nintendo. Mario 2, Zelda 1 et 2, Mario 1 : de 130 F à 200 F port compris. Echange contre Megaman 2, Double Dragon 2 ou un adaptateur et un jeu. Vds aussi console Vidéopac + 15 jeux : 350 F. **Stéphane Lacanal, 22, rue Joseph-Louis-Duc, 66000 Perpignan. Tél. : 68.67.16.27.**

Vds Nes + Zapper + 4 jeux (Batman, Super Mario Bros 1 et 2, Duck Hunt). Valeur : 1810 F. vendu : 1500 F. Achète A500 + jeux : environ 2000 F. **Joan Marty, Bruno, 31470 St-Lys. Tél. : 61.91.63.16.**

Vds jeux Nintendo. Probotector : 300 F. TMHT : 250 F. Robocop : 200 F. Batman : 200 F. Tetris : 250 F. **Robert Merazga, 36, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris. Tél. : 45.58.55.41.**

Vds Nintendo de Luxe Set + jeux + moniteur CM8501 Philips RGB + en cadeau un Atari 600 XL + K7 de jeux. Le tout : 2500 F annonce sérieuse, super affaire. **Patrick Merazga, 36, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris. Tél. : 45.58.55.41 après 19 h.**

Vds jeux Game Boy. Fish Dude et Golf : 100 F pièce ou 180 F en lot. **Julien Skrobek, 21, rue des Bois, 95130 Franconville.**

Vds Nes avec World Wrestling. Prix : 350 F + jeux : Super Mario Bros 1 et 2, Double Dragon 1, Link etc. **Thomas Berdugo, 115, rue Louise-Michel, 59290 Wasquehal. Tél. : 20.27.29.09.**

Vds Nintendo 8 bits + Péritel + 3 super jeux (Castlevania 2, SMB2, Tortues Ninjas). Valeur : 2000 F. Vendu : 880 F. **Benjamin Blossier, 38, rue de Montaigu, 78240 Chambourcy. Tel. : 39.65.55.68.**

Vds Game Boy + boîte + notice + câble + Solar Striker, état neuf. Le tout : 450 F. Vds aussi 14 jeux Thomson (Graffiti, Turbo Cup, Les BD, Les Aventuriers, Les Futuristes, Chicago 90, etc.). Le tout : 1000 F. **Yohann Colombat, chemin de la Torraca, Il Moulino, 06190 Roquebrune-Cap-Martin. Tél. : 93.28.99.26.**

Vds ou échange G an G : 230 F. Excite Bike : 300 F. Kung Fu : 200 F. Fester's Quest : 300 F. Batman : 330 F. Silent Service : 280 F. Dragon Ball : 300 F. Cherche Mach Rider, World Wrestling, Wizard Warriors, Klu Klu Land. **Geneviève Hannequin, 18, rue de la Dentellière, 38080 L'Isle-Adam. Tél. : 74.27.02.21.**

Vds Nes + 3 manettes + 6 jeux : Zelda, Robocop, Rygar, Faxanadu. Etat neuf : 1500 F ou échange contre moniteur MSX Philips VS0080 + FM pac. **EnDaHuang. Tél. : 48.04.92.79.**

Vds Nes + 2 manettes + Nes Advantage + 17 jeux (Bionic, Batman, Bubble, Link, Fester's Quest etc.). Valeur : 7340 F. Le tout vendu : 4500 F. Achète jeux Famicom et console Nec, NEO-GEO à bas prix. **Sophie Marsais, 25, rue Affert, 44100 Nantes. Tél. : 40.69.68.50.**

Vds Game Boy complète sous garantie (91) + Nemesis + Castlevania + After Burner + Tetris. Le tout très bon état : 800 F. **Pascal. Tél. : 47.68.92.07.**

Vds Nintendo + robot + pisotlet + Gyromite + Duck Hunt : 850 F. Vds aussi Top Gun : 150 F. Pro Am : 150 F. Goonies 2 : 150 F. Soccer : 100 F. Vds Nes Adv : 200 F. **Cédric Rivière, 8, place des Droits-de-l'Homme, 21110 Genlis. Tél. : 80.31.51.57.**

Urgent ! Vds console Nintendo état neuf + 2 manettes + 5 jeux (Mach Rider, Bionic Commando, Double Dragon 2, Simon's Quest, Super Off Road). Le tout : 1500 F. **Jean-Philippe Roux, 526, avenue Albert-1er, 83150 Bandol. Tél. : 94.29.54.49.**

Vds Game Boy + 3 jeux (Tetris, Solar Striker, Qix). Le tout : 600 F. **Fay Sadakhom, 293, rue de Belleville,**

75019 Paris. Tél. :42.00.00.76.

Urgent ! Vds jeux sur Nintendo, Zelda 2 et Solomon's Key :400 F les deux. Echange possible contre Megaman 1 ou 2. **Minh Thai, 4, allée d'Andrézieux, 75018 Paris. Tél. :Tél. :42.23.04.85 après 18 h 30.**

PC ET COMPATIBLES

Vds jeu pour PC. Day of Thunder neuf : 190 F. **Christophe Attanasio, 31, rue Pascal, 38100 Grenoble. Tél. :76.09.48.63 à partir de 17 h.**

Vds PC XT 8088 + disque dur + lecteur 5"1/4 + écran + souris + 100 disks vierges + 100 disks de programmes dont traitement de texte, tableurs, jeux + imprimante LX800. Prix : 4 500 F ou sans imprimante 3 500 F. **David Bismuth, 41, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. :40.35.25.30.**

Vds ensemble ou séparément Amstrad PC 1512 SD couleur + intégrale PC : 4 000 F. Une imprimante Star LC 10 : 1 000 F. Un chargement Feuille/feuille : 500 F. Matériel neuf sous garantie, prix à débattre. **Christian Bondu, 23, rue du Professeur-Bergonié, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. :46.71.96.21.**

Vds IBM PS2 8555x31, 80386, 16 Mhz, 2 Mo, disque dur 30 Mo, souris, écran couleur, logiciels, manuels, extension possible, Facture janvier 90. Valeur : 32 000 F. Le tout vendu : 15 000 F. Urgent ! **Nathalie Brunet, villa Chiffon, 3, allée des Yuccas, 06400 Cannes. Tél. :94.76.30.31 de 8 h à 16 h ou 92.11.56.06.**

Vds portable Compaq SLT 286, disque dur 40 Mo + lecteur interne 3"1/2 + souris + chargeur + sac de transport + divers logiciels installés sur disque dur. Le tout en très bon état : 18 000 F. **Patrick Duani, 32, avenue Lénine, 93230 Romainville. Tél. : 48.46.32.36.**

Vds ou échange jeux PC 3"1/2 F19 : 220 F. Gunship : 175 F. Platoon, Strider, Journey, Fetiche Maya, Pocket Roocket, Operation Wolf : 125 F. **Christophe Gobert, 35, rue des Jeunes-Marquises, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. :47.77.06.10.**

Vds IBM 286, 640 Ko + 1 DD 20 Mo + un 5"1/4, 360 Ko + 1 5"1/4 un demi-méga + écran et carte Sega IBM 256 Ko + 2 ports série + un port parallèle + joystick + clavier 102 touches. Prix : 11 000 F. **Jacques Harrouin, 88-90, rue de la Ville, 75019 Paris. Tél. :42.41.29.09.**

Vds PC XT, CGA, écran EGA, (il manque juste la carte, 900 F sur le marché), 512 Ko, 10 Mhz, Modem : 2 700 F ou l'ensemble avec plus de 60 jeux + traitement de texte + tableur (valeur : 11 000 F.). Vendu : 3 600 F. **Edouard Joubeaud, 2, rue Pierre-et-Marie Curie, 75005 Paris. Tél. :43.29.80.48.**

Vds Amstrad PCW 8256 + moniteur couleur + imprimante + Basic + Logo + livre. prix : 3 000 F le tout en parfait état. **Eric Martoglio 1, square Louise-Michel, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. :69.04.43.15 vers 18 h 30.**

Vds PC XT Fujitech 10 MHz HD, 2x42 Mo, 640 Ko, mono Hercule, drive 5"1/4 et 3"1/2, souris + jeux et utilitaires. Le tout en très bon état. possibilité HD 80 Mo, vente séparée possible. Valeur : + de 14 000 F. Prix : 9 000 F à débattre. **Philippe Matlakiewicz, 38, rue Hubert-Crépin, 62217 Beaurains. Tél. :21.51.09.72.**

Urgent ! Vds jeux sur PC et Amstrad (Indiana Jones + Tetris + Risk, etc.). Prix : entre 50 F et 100 F. **Jean-Philippe Orta, 4, rue Albert-Granier, 30133 Les Angles.**

Vds Amstrad PC 2086 S compatible IBM VGA couleur, lecteur 3"1/2 + souris + système MS-Dos 3.30 + Windows + GW Basic + Works 2.00 + jeux : 5 500 F. **Catherine Saintier, 35, rue des Anglais, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. :39.19.25.85 après 19 h.**

Vds Amstrad 1640 couleur EGA, lecteur 5"1/4, disque dur 30 Mo, souris, carte joystick Dos 3.2 + Gem, acheté 12 000 F. Vendu : 7 500 F. **J. Shalak, 21, avenue Aristide-Briand, 94230 Cachan. Tél. :45.46.36.57.**

Vds portable Toshiba T1200 HB 640 Ko DD, 20 Mo, lecteur 3"1/2, adaptateur auto-adaptateur TV : 13000 F. **Dominique Steiger, 29, rue Jules-Cambert, 72220 St-Mars-d'Outile. Tél. :43.42.77.81.**

Vds PC 1512 DD 5"1/4, écran couleur avec joystick, souris, 100 logiciels, Modem KX com 2, boîtes, disks, livres. Le tout : 6 500 F. **Stéphane Tellier, 3, rue Gay-Lussac, 91610 Ballancourt. Tél. :69.90.30.61.**

Vds PC 1512, double disks, moniteur couleur, imprimante DMP 3160 + Gem + Dos + intégral PC + logiciels divers. prix : 6 00 F. Vends également CPC 464 couleur + nombreux jeux : 1 500 F. **Michaël Van Exe, 6, rue du Molinel, 59280 Armentières. Tél. :20.35.87.60.**

Vds Canon imprimante bulle encre BJ 130E, état neuf : 4 500 F. Vds Canon Scanner, état neuf, Format définition 300 pts + logiciels graphiques image-in : 5000 F. **Patrick Antzamidakis, 8, rue Henri-Sellier, 45400 Fleury-les-Aubrais. Tél. :38.86.42.83.**

Vds lecteur interne 3"1/2 et 5"1/4 neufs, jamais servi, prix à débattre. **Richard Durano, lotissement 5, La Chardeneraie, 30510 Générac. Tél. :66.01.87.49 de 19 h à 21 h et le week-end.**

Vds PC XT 640 Ko + DP 32 Mo + Copro + EGA + écran mono + multi I/O + souris + logiciels. Prix : 5 000 F à débattre. **Pierre Jacquinot, 555, Les Fusains, 51300 Vitry-le-François. Tél. :26.72.06.99 heures de repas ou après 18 h.**

Vds PC Amstrad 2086 DD, 32 Mo + écran VGA couleur + lecteur 720 Ko + souris + joystick + DOS 3.3 + Windows + Works + jeux. Le tout : 7 000 F. **Thierry Lespineux, 53, rue Calmette, 59760 Grande-Synthe. Tél. :28.21.63.02.**

Vds 386 SX, 16 Mhz, DD 60 Mo, 2 lecteurs 3"1/2 et 5"1/4, 44 Mo, 2 Mo écran super VGA 600 c x 800 (256 couleurs). Valeur : 35000 F. Le tout vendu : 11 000 F. **Gaëtan Séau, 8, bd des Faïenceries, 57200 Sarreguemines. Tél. :87.98.09.76.**

Vds Amstrad PC 2086 + drive 5"1/4 + disk dur 32 Mo, CGA VGA : 5 000 F. Vds aussi Sega 16 bits + 12 cartouches : 3500 F. Cherche cartouche Game Boy à moitié prix. **José Teixeira, 9, avenue Racine, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. :64.40.87.81.**

Vds carte graphique super GA multimode autoswitch de CGA + EGA 640 x 480 Hercules 720 x 340 : 550 F. Vds tracteur imprimante Thomson 90-600 + ruban : 100 F. **Daniel Bécane, 6, rue Port-Arthur, 95600 Eaubonne. Tél. :39.59.33.99 après 20 h.**

Vds PC 286-16, 2 mégas + 1,2 Mo + 1,44 Mo disk dur 40 Mo avec des utilitaires Win3/Dossmell etc. **Kheong Tran, 76, rue de Séverine, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. :48.79.16.27 après 22 h.**

[redacted]

Vds jeux Mega Drive japonaise (Ken, Monwalker et Rambo 3) : 200 F pièce ou 500 F le tout ou échange contre d'autres jeux. **Ludovic Debay, 32, allée du Petit-Trot, 59840 Lompret. Tél. :20.22.46.11.**

Vds jeux Sega. Alex Kidd 2 : 100 F. After Burner, Thunder Blade, Out Run : 150 F pièce. Golvellius + Top Secret, vies, armes : 250 F maxi. **Dejean. Tél. : 40.10.19.51.**

Vds Mega Drive Française + une manette + 2 jeux (Altered Beast + Shinobi). Le tout sous garantie (nov. 92) avec Facture et boîte : 1 400 F. **Frédéric Dupuy, 140, routes de Paris, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.48.96.41 après 19 h.**

Vds Sega 8 bits + pistolet + 15 jeux + 3 manettes (Speedking) : 2 000 F. **Gabriel Dutillieux. Tél. : 48.57.28.97.**

Vds Sega 8 bits (6 mois, garantie un an) + 10 jeux avec notice (Golden Axe, Double Dagon, Altered Beast, Rastan etc.) + hors-série Micro News sur les jeux Sega. valeur : 4 000 F. Le tout vendu : 2 000 F. **Renaud Fontugne, 39, rue du Maréchal-Foch, 77220 Tournan. Tél. :64.07.28.94 après 18 h.**

Vds jeux Sega 8 bits. Mickey Mouse, Chase H.Q., Casino Games, Double Dragon : 200 F le jeu. **Bruno Freitas, 26, bd de l'Hôtel-de-Ville, 93290 Tremblay-en-France. Tél. :49.63.11.57 avant 18 h 30.**

Vds console Sega Master System sous garantie (9 mois) + 2 manettes + prise Péritel + 6 jeux (Shinobi, RC Grand Prix etc.). Valeur : 2100 F. Vendu : 1200 F. **Eric Gascard, 29, avenue Thiers, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.38.71.43.**

Vds jeu Sega (Rescue Mission), bon état, acheté le 20/12/91 : 150 F à débattre. **Yannick Gemdron, 1 allée de Fouesnant, 44300 Nantes. Tél. :40.30.39.27.**

Vds Mega Drive + 8 jeux (Alex Kidd, Moonwalker, Budokan, Dynamite Dux, Mystic Defender, Shadow, Last Battle, Wonderboy) + un big joystick : 3 390 F. Vds aussi imprimante + 520 STF + disks + FM Melody-M : 3 500 F. **Stéphane Géneton, 27, avenue Joffre, 94100 St-Maur. Tél. :48.86.01.70 de 18 h à 20 h 30.**

Vds Sega Super System + Rapid Fire + Control Stick + une compil de 3 jeux pour pistolet et un pour lunettes 3-D : 500 F. Jeux (Cyber, Shinobi, RC Grand Prix, Wonderboy 3, Fantazy Zone 2) : 150 F pièce. **Olivier Génovèse, 10, impasse Isabella, 69720 St-Bonnet-de-Mure. Tél. :78.40.77.45.**

Vds 9 jeux Sega 8 bits : 90 F à 220 F. Possède Wonderboy 2, Shinobi, etc. Vds jeux PC et compatibles (Italy 90 : 200 F. Populous : 200 F. Dragon Strike : 150 F (5"1/4 et 3"1/2). **Ludovic Giancola, 45, rue Louis-Cochet, 51400 St-Hilaire-au-Temple. Tél. : 26.66.32.20.**

Vds Sega 8 bits, très bon état + 3 jeux : 500 F. **Alain Goldschild. Tél. :42.45.53.83.**

Vds Mega Drive + adaptateur + joystick + 6 jeux (Monaco GP, Herzogzwei, Super Hang-On, Budokan, Space Harrier 2). Prix : 3 000 F. Valeur : 4 500 F. **Pascal Goursaud, 23 bis, rue Auger, 9350 Pantin. Tél. : 48.44.66.42.**

Vds dans l'Hérault, Sega 8 bits (sous garantie) + 2 manettes + un manette d'arcade + 2 jeux incorporés + 10 jeux. Valeur : 2699 F. Le tout vendu : 1600 F. **Julien Guillement, 7, rue Tratan, 344410 Sauvian. Tél. : 67.39.55.07 heures de repas.**

Mega Drive vends ou achète jeux. Cherche contacts sur Amiga dans la région de Grenoble. **Cong-Minh Ha, 122, rue Beyle-Stendhal, 38340 Voreppe. Tél. :76.50.06.63 après 19 h.**

Vds jeux Sega 8 bits. After Burner, Ultima 4, Penguin Land, Lord of the Sword : 200 F pièce ou échange contre Moonwalker, Altered Beast, Captain Silver, Zillion 2. **Fabio Iannelli, 44, rue St-Leu, 80000 Amiens. Tél. : 22.92.58.70.**

Vds Game Gear + Super Monaco GP + Columns. Prix : 1200 F à débattre. **Gilles Labrou, kiosque Léon-Blum, 47000 Agen. Tél. :53.66.56.46.**

Vds jeux pour Sega 8 bits, Golvellius, Casino Games, Miracle Warriors : 180 F. Astro Warrior, Pit Pot, The Ninja, Penguin Land, Black Belt : 120 F pièce ou 200 F les deux. **Laurent. Tél. :56.98.36.27.**

Vds console de jeux Sega 8 bits + 2 jeux (Alex Kidd, Shinobi) + 2 manettes. Le tout : 850 F. **David Lecurieux, 4, square de l'Avre, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. :46.08.31.37.**

Vds Mega Drive japonaise en très bon état + 4 jeux (Forgotten Worlds, Kujaku 2, World Cup Soccer, Tatsujin). Vds CD-ROM + Core Grafx + 3 manettes + 7 jeux : 4 000 F. Vds Super Grafx + 2 jeux : 1 600 F. **Olivier Leroy, 6164, rue Principale, Le Coudray-sur-Thelle, 60790 Valdampierre. Tél. :44.81.21.27.**

Vds Mega drive Française (sous garantie), excellent état (emballage d'origine) + une manette + Altered Beast + Super Monaco GP : 1800 F. **Sébastien Loss, 4, rue Pierre-de-Ronsard, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. :30.33.29.20 après 19 h.**

Vds Mega Drive + 7 jeux + 2 joysticks : 1 500 F. **Alain Maurer, 16, rue Lisfranc, 75020 Paris. Tél. : 43.58.34.75.**

Vds console Sega master System avec 11 jeux (Shinobi, California Games, Operation Wolf, F16 Fighter, Ultima 4, Wonderboy 2, Great Golf, Great Basket, RC Grand Prix, Super Monaco GP, Slapshot), un pistolet, 2 manettes. Valeur : 4 500 F. Le tout vendu : 3000 F. Région Picardie si possible. **Sébastien Metel, 20, avenue de Huy, 60200 Compiègne. Tél. : 44.23.31.24.**

Vds Sega 8 bits + pistolet + 2 manettes + 8 jeux (le tout sous emballage d'origine). Valeur : 2 800 F. Vendu : 1 900 F. Vds jeux Tortues Ninja original (ST) : 180 F. **Gérald Mialou, 3, Le Clos-d'Uriage, 38410 Uriage. Tél. :76.89.21.16.**

Vds console Sega + 6 jeux (Gauntlet, Kenseiden etc.). Valeur : 1 800 F. Le tout vendu : 1 200 F. **Sébastien Montiel. Tél. :42.75.19.93.**

Vds Sega Master System + un jeu (Ghostbusters). Le tout : 500 F. Sega Mega Drive japonaise, garantie 2 ans, sans jeux (état neuf de 2 semaines). Valeur : 1 200 F. Vendue : 1 000 F. Le tout : 1 500 F. **Fabien Nalin, 63, avenue de la Pointe-Rouge, bât. Alcor, 13008 Marseille. Tél. :91.72.14.19.**

Vds Sega 8 bits + 8 jeux + 2 manettes : 800 F ou échange contre Core Grafx + un jeu. **Lionel Mordacque, 247, chemin de la Colline, 83190 Ollioules. Tél. :94.63.13.58.**

Vds Sega 16 bits (jap) + 7 jeux + Arcade Power Stick + 2ème manette. Le tout acheté en janvier 91 : 4500 F. Cédé : 2 990 F. **Thioula N'Guyen, 6, rue du 4-Septembre, 13200 Arles. Tél. :90.96.58.89 après 19 h.**

Vds Sega 8 bits + 12 jeux + 3 manettes : 400 F la console ou 2 000 F le tout. Vds CPC 464 + lecteur disks + joysticks + très nombreux jeux : 2 000 F. Possibilité de vente séparée. **Sébastien Niberon, 37, allée Sainte-Lucie, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.38.76.80 après 18 h 30.**

Vds Wonderboy 3 pour Mega Drive japonaise : 250 F + port. vds Tatsujin : 150 F. Micro News (17, 23, 28, 30 à 45), Tilt (à partir de 68), Player One et Joystick. Région Marne uniquement. **Jérôme Person, 5, chemin de l'Armée, 51200 Chouilly. Tél. : 26.55.40.09.**

Vds Sega 8 bits + écran mono + une manette + Control Stick + lunettes 3-D + Light Phaser + 3 jeux. Valeur : 2 760 F. Le tout vendu : 1 500 F + 10 jeux (Double Dragon, Shinobi, Out Run, Enduro Racer etc.). Valeur : 5 260 F. Vendu : 2 600 F. Bon état. **Julien Picca, Campagne Leydet, Le Pey Blanc, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.25.19.**

Vds Mega Drive japonaise (16/03/91) : 800. Echange ou vends Super GP Monaco, Golden Axe, Gynoug. Faire offre. **Xavier Regord, 45, place du Bois-des-Aulnes, 95220 Herblay. Tél. : 39.97.99.17 de 18 h à 20 h.**

Vds Sega 8 bits + 12 jeux (Out Run, Rastan, Space Harrier etc.) + Handle Controller (volant pour course auto) + 2 manettes (très bon état) : 2 400 F à débattre. Possibilité de vente séparée. **Jean-Philippe Rieutort. Tél. : 48.92.08.21.**

Vds Sega 8 bits + une manette + un Control Stick + 16 jeux (Shinobi, rastan, Golden Axe, Double Dragon, After Burner etc.). valeur : + de 3 600 F. Le tout vendu : 1 800 F. **Alix Robert à Bagneux. Tél. : 45.47.95.56.**

Vds console Sega 8 bits + Control Pad + câble Péritel + 12 jeux (Shinobi, Indiana Jones, Wonderboy 3, R-Type, American Pro Football etc.). Valeur : 4 500 F. Vendu : 3 000 F à débattre. **Fabien Roussel, 11, rue Auguste-Houzeau, 76000 Rouen. Tél. : 35.07.74.19 à partir de 19 h 30.**

Vds et achète jeux sur Mega Drice et sur Game Boy (TMNT, Spiderman, Double Dragon, Skate or Die, Mario, Nemesis, etc.). **Julien Rousset, Kergoff-le Folgoet, 29260 Lesneven. Tél. : 98.83.20.92.**

Vds jeux Mega Drive. Fatman, Wonderboy 3 : 275 F port compris. Nemesis et Double Dragon sur Game Boy, neufs : 150 F pièce. **Sébastien Roszak, 10, rue Louis-Virel, 62300 Eleu-dit-Leauvette. Tél. : 21.43.22.18.**

Vds Battle Squadron pour Mega Drive. Vds aussi cartouches pour MSX : 80 F et cartouches Mattel. **Michel Saccomani, 19, rue des Lilas, 21000 Dijon. Tél. : 80.67.47.21.**

Vds jeux Mega Drive : 195 F. Possède Burning Force, Star Cruiser, Juction, Herzog Zwei, Alex Kidd, X-Granada. **Frantz Schlusselhuber, 48, allée des Artistes, 77200 Torcy. Tél. : 60.17.40.73 à partir de 17 h la semaine.**

Vds Mega Drive Française complète, état neuf. Le tout bradé : 1 300 F. **Stéphane Sinil, 7, avenue de Solférino, 92600 Asnières. Tél. : 47.90.42.70.**

Vds jeux Sega 8 bits. Poseidon Wars 3D, Tennis Ace, Golden Axe, Psycho Fox, Rastan, Shinobi, California Games : de 150 F à 200 F (port 20 F.). **Sacha Srdanovic, impasse n°19, RN734, Bonnemie, 17310 St-Pierre-d'Oléron. Tél. : 46.47.48.65 après 18 h.**

Vds console Sega + nombreux jeux (Golden Axe, Black Belt, Phantazy Star etc.), état neuf + 2 joysticks. Prix : 1 900 F. **Frédéric Tarrago, 1134, chemin Le Collet-Long, villa Tiaré, 83260 La Crau. Tél. : 94.6.20.99.**

Vds jeux Mega Drive japonaise (Alex Kidd : 100 F. Osmatsujin : 100 F. Defender : 200 F.) ou échange contre Dynamite Dux ou Klax. **Aleste Tea, 14, rue Louis-Marchandise, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 76.80.96.18 après 18 h.**

Vds 7 jeux Sega Master System : 150 F pièce. Console + 3 manettes + pistolet (sans les jeux) : 400 F. Le tout : 1 400 F. Paris et banlieue uniquement. **Nicolas Tessier, 12, rue de Solférino, 92170 Vanves. Tél. : 46.45.85.26.**

Vds jeux Sega. Scramble Spirits + F16 : 150 F pièce. Altered Beast + R-Type etc : 200 F. Clavier électronique Yamaha PSS 270 : 1 500 F. **Sylvain Toillon, 5, rue des Hirondelles, 62710 Courrières. Tél. : 21.75.32.87.**

Vds Mega drive (TBE) + 5 jeux (Ken, Mickey Mouse, Moonwalker, Shadow Dancer, Super Shinobi) : entre 2 300 F et 2 500 F à débattre. **Medji Touhiri. Tél. : 42.00.05.94.**

Vds console Sega + 2 jeux intégrés et le pistolet : 650 F. Console Sega + 4 manettes + jeux (Double Dragon, Altered Beast, Wonderboy 3, Zillion 2, Rambo 3, Alien Syndrome, Golvellius, Transbot). Le tout : 970 F. Jeux : entre 100 F et 150 F. **Jean-Louis Tournaille, 163, avenue Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : 43.40.51.02.**

Vds console Sega Master System (avec prise Péritel et câbles) + 2 manettes Control Pads et 2 jeux programmés dans la console (Hang-On et Labyrinthe). Le tout en excellent état : 450 F avec revues. **Vincent Vandamme, 11, impasse des Berberis, Résidence de l'Epine, 59260 Hellemes. Tél. : 20.56.02.38.**

Vds Mega Drive + nombreux jeux (Phantazy Star 2, Vermilion, Thunder Force 3 etc.). Valeur : 4 000 F. Vendu : 2600 F à débattre. **Siegfried, chemin Ma-Verte-Vallée, Les Sènes, 83210 Soliès-Pont. Tél. : 94.33.84.40.**

Vds console Mega Drive adaptable avec japonaise, garantie 6 mois + Altered Beast + Mystic Defender : 1 600 F. **Jean-Christophe Fontaine, 12, rue Henri-Labasque, 77400 Lagny. Tél. : 60.07.11.68.**

Vds Sega 8 bits + pistolet + 12 jeux (3 en mémoire) dont Double Dragon, California Games etc. valeur : 3200 F. Vendu : 2100 F. **Stéphane Hofman, 1 bis, rue Jean-Carreyre, 33150 Cenon. Tél. : 56.32.01.20 après 18 h.**

Vds jeux Sega 8 bits : 170 F pièce ou 300 F les deux, état neuf avec boîtier et notice. **Michel Issar, 13, impasse de la Pinède, 34680 St-Georges-d'Orgues. Tél. : 67.40.46.43 après 17 h 30.**

Vds Mega Drive + 2 paddles + un stick + adaptateur Sega 8 bits + modif + 8 jeux : 3 300 F. **Nicolas Lacorne, 6, rue St-Nestor, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.29.39.**

Vds jeux Sega avec boîtiers et notices. Possède Fantazy Zone, Altered Beast, Black Belt, Alex Kidd in Miracle World, Zillion + pistolet avec Rambo 3, Operation Wolf. Prix : entre 100 F et 200 F. **Olivier Lesrel. Tél. : 64.33.52.21 à partir de 18 h.**

Vds, achète, échange nombreux jeux Mega Drive + jeux Nec + vends Stick XE1 PC Nec + console Nintendo et pistolet. Achète console Nec ou Mega Drive. **Julien Lombard, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Vds mais aussi achète et échange jeux sur Mega Drive Française et japonaise. Achète également Super Famicom + jeux à prix sympa. **Alban Lorenzini, 15, rue Léon-Pergaud, 90850 Essert. Tél. : 84.21.78.70.**

Vds Sega Master System + emballage + nombreux jeux (Shinobi, Golden Axe, Tennis Ace, California Games etc.) : 1 700 F à débattre. Vds aussi nombreux disks (de 1 à 30 jeux), T08-9-9+. Prix : de 8 F à 13 F. **Stéphane Maigrot, Les Malèties, 24570 Le Lardin. Tél. : 53.51.37.99 après 18 h.**

Vds 2 jeux de tir pour Mega Drive. Darwin 4081 : 250 F. Thunder Force 3 : 300 F. **Jérémie Nazal, 4, rue Aubry-le-Boucher, 75004 Paris. Tél. : 42.71.13.34.**

Vds Mega Drive + 12 hits (dont Sword of Vermilion, Phantazy Star 2, Populous etc.) + adaptateur 8 bits avec Miracle Warriors + Gauntlet + 2 manettes (dont 1 Pro 1) + garantie + Péritel. Valeur : 8 000 F. Le tout vendu : 3 700 F. **Didier Pariente, 12, avenue du Général Leclerc, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.65.14.10.**

Vds Mega Drive japonaise + 2 joypads + adaptateur Master System + 5 jeux (PS2, Aleste, G and G, Super Basketball, Alex Kidd) : 2 500 F. **Patrick à Lyon. Tél. : 72.33.80.05 après 18 h.**

Vds jeux Sega 8 bits. Prix : de 150 F à 200 F. Possède Zillion 2, Out Run, Psycho Fox, R-Type, Miracle Warriors, Altered beast, Alex Kidd 2 et 3, Ultima 4. **Stéphane Pichon, Varaize, 17810 St-Georges-des-Gâteaux. Tél. : 46.74.44.19.**

Vds 2 jeux Mega Drive japonaise. Arrow Flash (neuf) : 250 F. World Cup Soccer (neuf) : 200 F soit les deux jeux 400 F. Vds aussi MSX V20 + jeux complet, prix modeste : 400 F. **Olivier Pierrisinard, 317, corniche Kennedy à Marseille. Tél. : 91.31.64.01.**

Vds console Sega 8 bits + manette + 6 jeux (Ultima 4, Escargot, Wonderboy 2, Hang-On, The Ninja, Fantazy Zone 2), sous garantie 5 mois. Prix : 1 300 F ou échange contre Amiga 500 ou 1000 sous-garantie. **Jean-Claude Poulalion, 17, résidence des Terres-Rouges, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.14.06.88.**

Vds Sega Master System + pistolet + Control Stick + 12 jeux (Y's, Rampage, Rastan, Basketball Nightmare, Kenseiden, Casino Games, Thunder Blade etc.). Valeur : + de 4 000 F. Le tout vendu : 2 000 F ou échange contre Amiga 500 seul. **Sébastien Puddinu, 17 C, avenue Pasteur, 13007 Marseille. Tél. : 91.31.57.06.**

Vds console Sega + câble Péritel + 4 jeux (After Burner, The Ninja etc.) + revues. Le tout : 800 F. Vds aussi PC Engine + un jeu (Tiger Road) : 1 000 F. **Fabien Quiris, route de Lavaur, 31250 Montrabé. Tél. : 61.84.79.02.**

Vds console Sega 8 bits en très bon état + 3 jeux. Valeur : 1 500 F. Vendu : 900 F ou échange jeux pour Mega Drive (Rambo 3, Axis, Truxton, Super Hang-On etc.). **Georges Rostic, 107, avenue Henri-Barbusse, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.38.29.74.**

Vds superbes jeux sur Mega Drive, état neuf. Possède Strider, Shadow Dancer, Dynamite Dux, Monaco GP, Thunder Force 3, Mystic Defender. Prix à débattre. **Jean-Pascal Robert, 11, rue Montmartre, 48200 St-Chély-d'Apcher. Tél. : 66.31.18.62.**

Vds Mega Drive japonaise + 2 joysticks et 11 jeux (Dick Tracy, Volley, etc.). Valeur : 7 000 F. Le tout vendu : 3 900 F. Possibilité de vente séparée ou échange contre console Nec + jeux ou CD-ROM. **Olivier Romano, 3, rue des Hauts-Fossés, 94800 Villejuif. Tél. : 46.78.34.23.**

Vds, achète jeux sur Mega Drive, Lynx et Game Boy. Prix : de 100 F à 275 F selon jeux et machine. Echange possible sur Lille. **Philippe Verbeke, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77 entre 17 h et 20 h.**

Vds console Mega Drive (emballage d'origine, sous garantie) + Altered Beast + Moonwalker + 2ème manette de jeu. Prix : 1 700 F. **Natacha Weihoff, 1, rue Falking, 94000 Créteil. Tél. : 45.34.75.83 après 20 h 30.**

Vds Sega 8 bits + 8 jeux (Golden Axe, Space Harrier, Choplifter etc.). Prix : 2000 F. **Jérôme Davezac, route de Coueille, 31230 L'Isle-en-Dodon. Tél. : 61.94.04.19.**

Vds cartouches pour Mega Drive japonaise. Shadow Dancer, Mystic Defender, Heavy Unit, Wonderboy 3 in Monster Lair. Prix à débattre. **Frédéric Fabbri, 149, rue Robert-Schuman, 59100 Roubaix. Tél. : 20.80.30.69.**

Vds pour Mega Drive Française, Altered beast : 200 F. Thunder Force 3 : 280 F. Pour la japonaise, Hellfire : 280 F. Wonderboy 3 : 280 F. **Thomas Fleischmann, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Décimes. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds jeux Sega : 200 F pièce. Possède Chase H.Q., Phantazy Star, Golvellius, Wonderboy 3. Possibilité d'échange contre jeux de rôle sur Mega Drive. **Pascal Hoarau, 5, impasse Auguste-Trébosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.**

Vds Sega 16 bits + 2 manettes + Moonwalker, Golden Axe, Truxton : 1 700 F à débattre, sous garantie. Vds Sega 8 bits + Alex Kidd + Spy vs Spy + Hang-On + 2 manettes : 800 F. **Ion Lazarescou. Tél. : 43.06.60.27 après 18 h.**

Vds Sega Master System + 20 jeux. Valeur : 5 500 F. Le tout vendu : 2 800 F. **Raphaël Maronas, 9, villa D'Este, 75013 paris. Tél. : 45.82.94.75.**

Vds Sega Mega Drive Française + adaptateur cartouche japonaise + 9 cartouches (Strider, Shinobi, Monaco GP, Shadow Dancer etc.) : 2500 F à débattre. Valeur : + de 4 500 F. **Guillaume Nicaise, 40, avenue de Beaugaillard, 37550 St-Avertin. Tél. : 47.27.26.02.**

Vds Sega 8 bits complète avec 6 cartouches (Tennis Ace, California Games, R-Type, Double Dragon etc.). prix : 1 200 F à débattre. **Bruno Petit, appt 1221, résidence La Tourelle, 27950 St-Marcel. Tél. : 32.51.99.01 après 18 h.**

Vds console Sega avec deux manettes : 400 F. Vds également 6 cartouches (Y's, R-Type, Black Belt. Alien Syndrome, Miracle Warriors, Astro Warriors, Pit pot). Prix : 100 F la cartouche. **David Raulin, 9, rue Léon-Frot, 77760 Souppes-sur-Loing. Tél. : 64.29.69.55.**

Vds Sega Mega Drive Française + 2ème manette + 16 jeux (Strider, Mickey, Monaco, Battle Squadron, DJ Boy etc.). Prix : 4000 F port compris. **Bertrand Richer, 1, rue Lucien-Richardeau à St-Cyr-sur-Loire. Tél. : 47.54.50.65 après 19 h.**

Vds console Sega 8 bits + Hang-On + soit After burner soit Altered Beast + une manette + Control Stick : 550 F. **Joël Rivoira, 19, bd de la Mairie, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.65.15.20.**

Vds 2 jeux Sega Master System. Aztec Adventure et My Hero + une manette de rangement. Le tout : 1 000 F + cadeau. **Vincent Safer. Tél. : 29.45.38.41 après 18 h.**

Vds Master System + 7 jeux + lunettes 3-D. Valeur : 2800 F. Le tout vendu : 1300 F. **Jean-Baptiste Tillet, 5, place de Rungis, 75013 Paris. Tél. : 45.89.34.39.**

Vds 10 jeux Sega 8 bits. Wonderboy, R-Type, Rastan, Altered Beast etc. Prix : 1500 F. La console est gratuite. Jeux au détail : 160 F pièce ou 300 F les deux. Vds jeux Mega Drive : 190 F. **Franck Tuil, 44, bd de Sébastopol, 75003 Paris. Tél. : 42.77.67.78.**

Vds console Mega Drive + 7 jeux. Prix : 2500 F. Vds aussi Nec + 7 jeux : 2500 F à débattre. **Daniel Attia, 8, square de la Libération, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.33.45.**

Vds console Sega 8 bits + 5 jeux (Altered Beast, Spy vs Spy) + 6 joysticks (2 Speedking, 2 Control Stick) + un Rapid Fire. Excellent état : 990 F dans emballage d'origine. **Christophe Beaupère, 1, rue Marc-Murat, 23000 Guéret. Tél. : 55.52.89.63.**

Vds Sega Mega Drive Française + 7 jeux (Budokan, Populous, Space Harrier etc.) + convertisseur + 2 manettes. Le tout acheté il y a 2 mois : 2900 F. **Arnaud Chérubin. Tél. : 61.20.99.91.**

Vds jeux Mega Drive. Thunder Blade : 250 F. Shinobi, Golden Axe, Alex Kidd, Monaco GP, Moonwalker, Mystic Defender : 250 F. Budokan : 300 F. **Moussa Chikhi, 1 bis, rue Chabrol, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.38.23.47 entre 19 h et 20 h 30 sauf le week-end.**

Vds Sega Mega Drive + 4 jeux (Super Monaco P, Eswat, World Cup Soccer, Rastan Saga 2) : 2500. **Jocelyn Cornet, 8, rue Emile-Zola, 62230 Outreau. Tél. : 21.92.69.87.**

Vds jeux Sega Master System et pistolet. R-Type, Shinobi, Phantazy Star, Golvellius etc. Prix : entre 150 F et 300 F. **Fabrice Dangla, 19, rue Derat, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.27.37.**

Vds Sega 8 bits + 10 jeux (Tennis Ace, Rambo 3) + Light Phaser + 2 manettes. Valeur : plus de 3000 F. Le tout vendu : 1 000 F. **Martin Drevet, 7, rue Maurice-Letourneux, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.16.38.**

Vds jeux Sega 8 bits, Double Dragon, Rastan : 200 F pièce. Battle Out Run, Wonderboy 3, Wanted : 20 F. Shinobi : 300 F. Control Stick neuf : 100 F. **Samuel Vatier, 29, rue Labarde, 28340 La Ferté-Vidame. Tél. : 37.37.50.19.**

Vds console Sega 8 bits + un Control Pad + 2 Speedking SG Commander + un pistolet + 16 jeux (Rastan, Wonderboy 3, Galaxy Force, After Burner etc.). Vente séparée possible : 150 F pièce, Frais de port non compris. Le tout : 2200 F. **Michaël Vétillard, 32, rue des Terres-St-Victor, 94120 Fontenay sous-Bois. Tél. :48.75.00.74.**

Vds Thunder Blade, Secret Command, The Ninja, Choplifter : 140 F pièce. Space Harrier, Golden Axe : 180 F pièce. **Jean-Charles Vicq, 47, bd St-Michel, 75005 Paris. Tél. :43.54.93.27.**

Vds jeux sur Mega Drive, Moonwalker, AP Tournament Golf : 250 F pièce à débattre ou 450 F les deux. **Stéphane Albertini. Tél. :47.47.06.59.**

Vds jeux Sega (Thunder Blade, Space Harrier, Y's, Phantazy Star etc.) : 150 F pièce. Possibilité d'échange ou achat contre Mickey Mouse, Indiana Jones, Moonwalker, G and G, Golfmania, Fire and Forget, Knock Out Boxing). **David Antonietti, 9, rue de Picardie, 42400 St-Chamond. Tél. :77.22.66.92 après 17 h 30.**

Vds Sega 8 bits + pistolet + 26 jeux dont Super Monaco GP, World Italia Cup 90, Wonder Boy 3, R-Type, Tennis Ace, Rastan, Battle Out Run, Phantazy Star, Time Soldier, Y's, Kenseiden. Le tout : 2700 F. Vds aussi jeux : 120 F pièce. **Richard Burger, 182 bis, bd Péreire, 75017 Paris. Tél. :45.72.39.55.**

Vds jeux pour Mega Drive, Strider, Sword of Vermilion, Super Hang-On, Altered Beast. **Alain Bedu, 50, rue du Bois, 62196 Hexdigneul-lez-Béthune. Tél. : 21.53.44.58.**

Vds sur Mega Drive, Dick Tracy, GP Monaco : 265 F pièce. Golden Axe : 230 F ou échange l'un des trois jeux contre Thunder Force 3 ou Magical Boy. **Benjamin Carré, 86, rue Lamartine, 51140 Muizon. Tél. : 26.02.93.60 le week-end.**

Vds Sega Master System + 13 jeux + manette. Prix : 4500 F. Vendu : 3000 F avec boîte et notice dont Miracle Warriors, Indiana Jones etc. **Frédéric Chavanne, 6, rue Paul-Féval, 22190 Plévin. Tél. : 96.74.40.37.**

Vds Sega 16 bits Française sous garantie 6 mois + 6 jeux (Shinobi, Super Monaco GP, G and G etc.), très bon état, emballage d'origine + revues en cadeau. Valeur : 3700 F. Le tout vendu : 2300 F. **Didier Chicault, 13, rue Curial, 75019 Paris. Tél. :40.34.00.63.**

Vds jeux Sega Master System. Indiana Jones : 170 F. Golden Axe : 170 F. Transbot : 120 F. Global Defense : 150 F. Fantazy Zone : 150 F à débattre. **Guillaume Choukroun, 1, rue Clapeyron, 75008 Paris. Tél. : 45.22.25.42.**

Vds Sega 8 bits + un jeu : 400 F. Vds 21 jeux (Spellcaster, Tennis Ace, Wonderboy 2 et 3 etc.). Tous à 100 F. **Alexandre Depreux, 31, rue Marie-Beyssère, 92170 Vanves. Tél. :46.45.66.19.**

Vds Mega Drive japonaise (sous garantie) + 2 manettes + 11 jeux (Valis 3, Midnight Resistanc, etc.) + câble hi-fi. Le tout : 3500 F à débattre. **Thomas Papadopoulos. Tél. :42.00.31.51.**

Vds Sega 8 bits + 7 jeux (Golden Axe, R-Type, Mickey). Valeur : 2700 F. Le tout vendu : 1200 F. **Nicolas Piednoir, 18, rue Jean-Ravanne, 95100 Argenteuil. Tél. :39.80.69.76 entre 14 het 17 hrégion parisienne de préférence.**

Vds console Sega 8 bits + pistolet + 5 jeux sous garantie : 1000 F. CPC 464 couleur + joystick + 150 jeux : 1300 F ou échange le tout contre Atari 520 STE avec ou sans moniteur. **Christian Tabard 204, rue de la Mairie, 78670 Villennes. Tél. :39.75.98.31.**

Vds Mega Drive japonaise + 2 cartouches sous garantie 10 mois : 3300 F. Achète jeux sur Game Boy : 110 F. PC 2086s + disk dur VGA moitié prix : 5000 F. **José Teixeira, 9, avenue Racine, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. :64.40.87.81.**

Vds jeux Sega 16 bits. Moonwalker, Batman, Herzog. Prix à débattre. **David Collomb, La Demoiselière, 38470 Vatilieu. Tél. :76.07.25.99.**

Vds console Sega + Light Phaser + 9 jeux (Rambo 3, Hang-On, Teddy Boy, Shinobi, Out Run, Labyrinthe, Double Dragon, Rampage, Great Football). Le tout en bon état : 1200 F ou échange contre une Mega Drive avec un ou 2 jeux. **Raphaël Da Costa, 73, rue de Sartrouville, 95870 Bezons. Tél. :34.10.74.26.**

Urgent ! Vds Sega 8 bits neuve et complète : 400 F ou avec 2 manettes à infrarouge en plus : 500 F. **Thami Foukar, 3/228, rue Paul-Chevreux, 57050 Metz. Tél. :87.30.05.65.**

Vds Sega 8 bits + pistolet + 3 jeux (état neuf) : 500 F. Vds jeux Sega moitié prix (Mickey, Double Dragon, Psycho Fox, Thunder Blade, Fantazy Zone 2, etc.). **Emmanuel Frizon, route Nationale, Le Cirtet, 38300 Nivolas-Vermelle. Tél. :74.27.95.34.**

Vds Sega Master System + 3 manettes + 8 jeux (Shinobi, Kung Fu Kid, Teddy Boy, The Ninja, Wonderboy 2, 3, World Soccer, Super Tennis). Prix : 1000 F. Vds Nec + 2 jeux (Beball, Super Star Soldier) : 900 F. **Christophe Grasso, immeuble l'Estelle, 4, rue du Dr-Aurran, 83000 Toulon. Tél. :94.09.29.47.**

Exceptionnel, vends console Mega Drive Française + 5 jeux + une manette + catalogue. Valeur : 3900 F. vendu : 2900 F ou échange contre 520 STE. **David Halbeck, 27, rue du Dauphiné, 26200 Montélimar.**

Vds Budokan sur Mega Drive. Prix : 200 F ou échange. **Grégory Leyre, 156, chemin des Prés, 34400 St-Christol. Tél. :67.86.03.66.**

Vds jeux Sega 8 bits : de 100 F à 200 F. Urgent ! **Didier Mastronicola, 1, rue Léon-Paviot, 69500 Bron. Tél. : 72.33.50.61.**

Vds Mega Drive jap. + G and G + Monaco GP + Mickey Mouse + Arcade Power Stick : 1500 F. **Tristan Pavie, 163, avenue Gambetta, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 48.98.06.00.**

Urgent ! Vds Sega Mega Drive Française sous garantie encore 10 mois et un jeu + une deuxième manette (aussi sous garantie) + adaptateur pour les jeux japonais. Prix : 1400 F. **Julien Plan, 5, rue Pauline-Kergomard, 75020 Paris. Tél. :40.09.80.91.**

[redacted]

Vds TO9, écran couleur + souris + crayon optique + câble Péritel + manuel + jeux, très peu servi et très bon état. Valeur : 1750 F. Vendu : 1500 F. **Christel Chaton, 19, rue Gabriel-Péri, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. :46.63.57.13.**

Vds TO9 : 1300 F. Jeux, utilitaires : entre 20 F et 50 F. Vds aussi jeux Amiga (Speedball, Maupiti Island, Robocop, Lemmings, Shadow of the Beast 2, Unreal) et utilitaires ainsi que superbes démos. **Fabrice Gasnier, 8, rue Lamartine, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.85.67.29.**

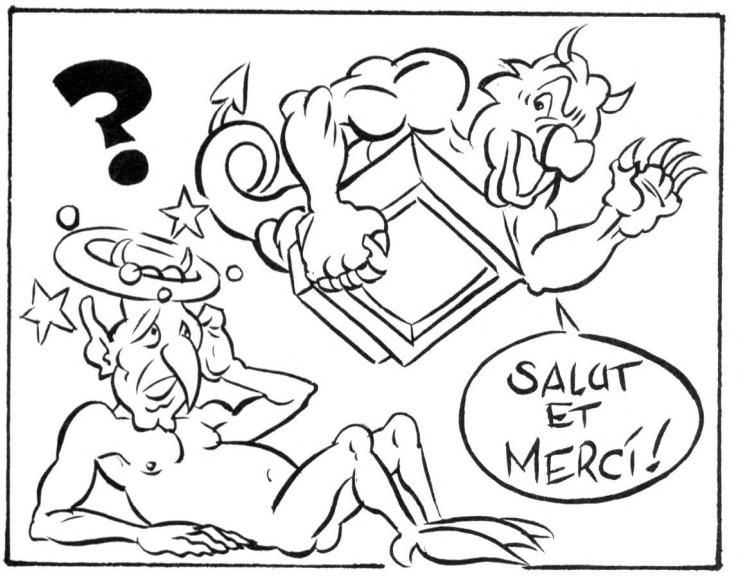
Vds TO8, moniteur couleur, lecteur disks et K7, Logo, carnet adresse, budget Familial, souris, crayon optique, nombreux jeux programmés, manuel. Prix : 3000 F + joy. **Michel Kaminski, 8, rue des 10-Arpents-Ocres, 95610 Eragny sur Oise. Tél. :30.37.84.68.**

Vds TO8D couleur, 2 joysticks, 18 logiciels 256 Ko, extension 512 Ko, 3 livres (Basic, Concept, 152 Programmes), Simulation U-Boot, F15, Quad. etc. Prix : 2600 F. **Lionel Moulin, 1, rue Eugénie-Catteau, 93420 Villepinte. Tél. :43.84.41.27.**

Vds Thomson MO6 : 2500 F. Câble + moniteur couleur + 30 jeux + livres + cartouches Logo + joystick + K7 Maths-français + K7, Basic + astuces. **Robert Than-Van, 19, avenue de l'Europe, 69140 Rilieux. Tél. :78.88.69.71.**

Vds pour TO8D, logithèque d'originaux, portefeuille boursier, Caractor 2, Colorpaint, Graphiques, revues Téo n°15, 17, 12, 9, 13, 14, manuel technique Nathan pour TO8, TO9, TO9+. **Daniel Bécane, 6, rue Port-Arthur, 95600 Eaubonne. Tél. :39.59.33.99.**

Vds MO6 + joystick + crayon optique + nombreux jeux + manuel + lecteur de K7 intégré. Le tout : 900 F + en



cadeau une console de jeux avec 4 jeux. **Fabien Faure, Le Ruisseau-Laval, 38190 Brignoud. Tél. : 76.71.56.29.**

Vds pour TO7/70, imprimante 40 colonnes PR90-042 : 200 F. K7 Eliminator : 20 F. Livre Initiation au Forth : 50 F. Cherche livre Forth manuel de référence : 50 F maxi. Log électrotechnique et normalisation Samo 1 x 2, instal 1 x 2, éclairage + docs : 500 F maxi. **Pierre. Tél. : 46.22.07.22 à Paris.**

Vds Thomson TO8D avec crayon optique + Multiplan original et avec le manuel + jeux originaux (Captain Blood, Space Racer etc.). Le tout en excellent état : 2500 F. **Lionel Ramet, 40, rue de Lorraine, 59840 Pérenchies. Tél. :20.08.78.60.**

Vds TO8 moniteur couleur, joystick, jeux éducatifs, utilitaires, liste et prix sur demande. **Julien Thierry, 33, rue Emile-Zola, 94800 Villejuif. Tél. :46.77.22.18.**

Vds configuration TO9 complète intégréé + nombreux jeux, imprimante 80 colonnes, crayon optique, souris, livres. Le tout très bon état, prix à débattre. **Thierry Albertus, 3, rue du Général-Leclerc, 89270 Vermenton. Tél. :86.81.53.31.**

Vds TO8D + moniteur + joystick + jeux (compilations) + manuels : 3000 F à débattre. **Denis Anceau, 41, rue Mesbay, 75003 Paris. Tél. :48.04.97.45.**

Vds MO5 + manette + guide du MO5 + crayon optique + lecteur de K7 + 14 jeux (Arkanoid, Formule 1, Game Over, Numéro 10, Missions en Rafale etc.). Prix : 1000 F. **Jérôme Anfray, 3, rue Fernand-Prével, 61800 Tinchebray. Tél. :33.66.68.25 après 17 h 30.**

Urgent ! Vds TO9, moniteur MC9J-936, socle, 2 joysticks, contrôleur d'extension, 2 ou 3 livres (Basic, Fichiers, Techique) + environ 20 jeux originaux : 3600 F. **Laurent Baillet, 7, rue Sablière, 57260 Lindre-Basse. Tél. : 87.86.93.40.**

Vds nombreux jeux K7 pour TO7, TO8, MO5. Liste sur demande avec timbre. **Sébastien Barberon, 159, rue des Griottes, 45430 Marché. Tél. :38.86.90.78.**

Vds moniteur couleur Thomson en très bon état + prise Péritel. Prix : 1700 F à débattre. Vds jeux sur MSX 2, 2+. Cherche correspondants sur MSX 2/2+, région Var ou parisienne. **Christophe Chevret, 891, route de la Crau, 83400 Hyères.**

Vds TO8 + lecteur de disks + lecteur de K7 + environ 150 programmes de toutes sortes (beaucoup de jeux) sur disks originaux + joystick + livre de programmes + câble Péritel. Le tout en très bon état : 2200 F. **Christian Didier, 6 bis, allée Mac-Mahon, 93190 Livry-Gargan.**

Vds Thomson TO9 pour programmer, jouer, étudier et dessiner + manettes + docs + revues + 100 logiciels + crayon optique + disks vierges + Péritel. Le tout : 2500 F. **Stéphane Dubus. Tél. :46.36.38.26.**

Vds Thomson TO8D : 1000 F. Yeno SC300 + assembleur Z80. Le tout : 300 F. Vds console CBS Colecovision + 13 jeux + Module Turbo : 300 F. **Gaël Giraud, 6, rue Pépin, 85100 Les-Sables-d'Olonne. Tél. :51.21.21.66 ou 41.62.48.93 après 20 h.**

Vds TO9, 1ère main, centrale + clavier + souris + crayon optique, câble Péritel pour télé + logiciels + jeux d'échec, dames + manuel. l'ensemble : 1500 F. **Marc Joubert, 43, rue Eugène-Delacroix, 33700 Mérignac. Tél. : 56.47.43.95.**

Vds pour TO8, TO9, TO9+, crayon optique : 70 F. Jeux originaux (Passagers du Vent, Hits d'Ocean, Captain Blood, Legende, Simulation Pack etc.). Prix : entre 100 F et 200 F. **Marc Ory, 42, rue du Bois-Dausset, 86000 Poitiers. Tél. :49.01.41.13.**

Vds TO9+, 512 Ko, 3"1/2, Modem + souris + crayon optique + manette + logiciels divers + 40-50 jeux (GP 500, Blue War etc.) + livre de programmes de jeux, traitement de texte + tableur. prix : 3500 F. **Grégory Rimbault, 13, rue Georges-Brassens, 91080 Courcouronnes. Tél. :60.78.14.97.**

Vds TO8D + MO5 + imprimante + moniteur couleur HR + 2 manettes + souris + environ 50 jeux + Assembleur + Prolog + Colorpaint + Logo + Colorcalc + Pascal + compilateur Basic + Fiches et dossiers + crayon optique + livres + revues + manuels : 3000 F le tout. **Chahine Hezarkhani, 19/21, rue de Dantzig, 75015 Paris. Tél. :45.32.90.30.**

Vds TO9+ avec moniteur couleur, Modem intégré, unité 512 Ko, 2 manettes, crayon optique, jeux et utilitaires, livres et listings. Le tout en excellent état : 1500 F. **Mathieu Kerganou, 42, avenue Pascal, 93370 Montfermeil. Tél. :45.09.92.48.**

Vds plus de 100 logiciels (Alienator, Mach 3, Colorpaint, Le Journaliste, Chicago 90, Bob Winner, Space Racer, Paragraphe, Jungle Hero etc.). Liste sur demande. Prix : à parir de 30 F. **Jérémie Jansssen, Le Galoubier, 30260 Quissac. Tél. :66.77.38.08.**

Vds TO8D + moniteur couleur + joystick + jeux + disks (3"1/2) + tableur Colorcalc) + manuel. Le tout en bon état : 2490 F. Vds aussi jeux sur MSX 2 : environ 100 F. **Renaud Laluc, 9, rue de la Noblette, 51400 Vadenay. Tél. :26.66.30.12.**

Vds lecteur de disks 5"1/4 Thomson MO et TO 90320, Faire offre, vends ou échange jeux Sega. Possède American Pro Football, Golden Axe, Space Harrier etc. Cherche Xenon 2, Indiana Jones, Strider à échanger ou à &cheter. **Yoann Letellier. Tél. : 32.43.57.82.**

Vds TO7/70 + lecteur K7 + basic 1.0, le tout en bon état : 850 F. Cherche aussi contacts sur Thomson K7. **Thomas Missonier, 40, allée des Sculpteurs, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.32.96.92 après 19 h.**

Vds pour Thomson TO8/9/9+, logiciels originaux (ILangue Française CE2, Europe 92, Dames américaines, Crucial, Test, L'Histoire et les jeux, Carré d'as, Blue Star, Speedy Wonder, Les contes de Monte-Crypto) : 60 F pièce. **Serge Nardizzi, résidence "Les Jardins de l'Aude", bât. E, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.47.59.82.**

Vds TO8 avec lecteur disks + lecteur K7 + plein de choses, le tout en très bon état, emballage d'origine : 2 000 F. **Olivier à Colombes. Tél. : 47.80.87.14.**

Vds ordi TO9 + matériel + logiciels + revues + livres, excellent état. Valeur : 12000 F. Vendu : 3000 F + port. Prix à débattre. **Alexandre Boinot, La Planée, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.69.63.95.**

le 7/05/91
Vds TO8 + moniteur couleur + lecteur disks + lecteur K7 + souris + manette + crayon optique + 6 cartouches + incrust. + 100 logiciels + nombreux livres + revues Téophile. **Bernard Giulivi, 6, rue Georges-Bizet, 38400 St-Martin-d'Hères. Tél. : 76.24.49.25.**

Vds Thomson TO16 PC XT couleur + 2 lecteurs 5"1/4 + 640 Ko + 10 Mhz + MSDOS + GW Basic + écran + livres + logiciels parfait état : 3 000 F. **Grégory Marfjean, 5, rue de Stalingrad, 62540 Montigny-en-Gohelle. Tél. : 21.75.25.52 après 18 h.**

Vds logiciels jeux + utilitaires à petits prix. **Emmanuel Pinet, 18, rue Vauban, 69740 Genas.**

Vds imprimante Thomson PR90-055 + cordon + manuel d'utilisation pour seulement : 440 F. **Franck Tétu, 54, rue Edouard-Vaillant, 59199 Hergnies. Tél. : 27.40.15.69.**

RECHERCHES

Débutant en Assembleur, je recherche quelqu'un qui pourrait m'envoyer des sources (fichiers) de scroll, de 3-D, de sons, de fontes, d'affichage d'images etc. **Fabrice Coulange, 3, impasse Allard, 13004 Marseille.**

Recherche cartouche Assembleur 6809 E ou programme correspondant en chg. Prix max. : 250 F. **David Courseaux, 22, impasse Anatole-Le-Braz, 56170 Quiberon. Tél. : 97.50.13.29 après 19 h.**

Recherche anciens titres pour 1040 STF et lecteur externe 3"1/2. Recherche Blitz Turbo complet. **Philippe Debonne, 23, avenue des Valderies, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.92.80.**

STE recherche désespérément cartouche pour hard-copieur à petit prix. Cherche aussi news et autres à petit prix. Faire offre. **Patrice Dechelette. Tél. : 46.67.23.58.**

Recherche un lecteur externe 5"1/4 contre Gunship, Hostagen, Grand Prix 500 C2, Billiards Simulator, Tintin sur la Lune, Macadam Bumper, Tetris, Star Wars, PC Tool, DBase 3 + sur PC 3"1/2. **Guy Dell' Aiera, 44, bd des Plaines, 13700 Marignane. Tél. : 42.88.13.69 après 17 h 30.**

Achète jeux Game Boy (Skate or Die etc.). Achète aussi accessoires Game Boy. Cherche trucs sur jeux Game Boy et cherche Lynx. **Jérôme Didier, 3, place de Louvignies, 59570 Bavay. Tél. : 27.63.11.95.**

Recherche sur Mega Drive jeu de boxe avec notice pour : 400 F. **Frédéric Dupuy, 140, route de Paris, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.48.96.41 après 19 h.**

Cherche contacts sur Amiga et éventuellement PC 360 Ko. **Richard Durano, lotissement La Chardenaie, lot n°5, 30510 Générac. Tél. : 66.01.87.49 de 19 h à 21 h.**

Urgent ! Achète Amiga 500 avec moniteur couleur : entre 2 000 F et 2 500 F. Le tout en bon état. **Sabri El-Ouerghi, 48, rue Joseph-Challier, 69008 Lyon. Tél. : 78.75.38.51.**

Cherche C64 ou 128 + lecteur disks + jeux + utilitaires + livres + câbles si possible télé, environ : 1000 F. Cherche aussi correspondance pour CPC 6128 + et 6128. **Pascal Fourré, SP 69037, 00513 Armées.**

Achète jeux Sega Mega Drive. Prix maxi : 250 F. Vds Sega Mega Drive + 2 manettes + 5 jeux : 2000 F. **Jean-Marie Gimenez, 306, route de Seysse-Batiris, 31100 Toulouse. Tél. : 61.40.75.78.**

Achète Lep pour TO7/70 environ : 200 F. **Jean-Marie Gipe, 25170 Placey. Tél. : 81.59.05.93.**

Recherche correspondants sur Amstrad 6128 pour échange de jeux et utilitaires, débutant accepté. **Guy Guebels, 43, rue Champêtre, 6792 Halanzy (Belgique).**

Recherche logiciels éducatifs à échanger contre nombreuses news. Achat possible. **Charles Guillé, lotissement Quiétan n°17, 64990 St-Pierre-d'Irube. Tél. : 59.44.15.54.**

Cherche clavier Azerty ordinateur NMS 8250/55/80 + cartouches MSX2 (Family Billiards, Aleste, Dynamite Bowl) + imprimante NMS 1431 ou équivalent, bon état avec notices. **Jacques Hucbourg, 1, bd Dauphinot, 51100 Reims.**

Cherche à échanger les Tortues Ninjas contre Batman, Robocop, Super Mario Bros 2. **Nicolas Hugommier, rue Bernard-Louversey, 27190 Conché-en-Ouche. Tél. : 32.30.06.38.**

Recherche lecteur disks interne pour MSX2 Sony HBF700F ou la référence du contrôleur de disks. Cherche également possesseur d'un HBR700F dans région Sud-Est pour contacts. **Frédéric Jansem, 877, chemin de Mandroume, 83230 Bormes-les-Mimosas. Tél. : 94.71.77.97.**

Achète pour Amiga original des Portes du Temps avec boîte et notice en bon état. Essonne et alentours. **Bruno Jouniaux, 5, rue des Renouillères, 91770 St-Vrain. Tél. : 64.56.10.39.**

Cherche pour TO8, Budget Familial Answare gérant ses fichiers sur disks et cherche également 3D Fight. **Gilbert Lauriol, 9, lotissement Le Pré, St-Valière, 11120 Ginestas. Tél. : 68.46.17.87.**

Achète CD-ROM System Card pour Nec à prix raisonnable. **Christophe Lavaut. Tél. : 43.51.20.51.**

Urgent ! Recherche jeux sur Nes. Double Dragon 2, MegaMan 2, Ghostbusters, TMHT : environ 150 F pièce. Vds MSX1 + très nombreux jeux (Nemesis 2, 3, Penguin Adventure, Maze of Galious) avec Péritel, joysticks, matériel, revues etc. Prix : 800 F à 1 000 F. **Gilles Le Floch, Lande Julien, 29340 Riec-sur-Belon.**

Recherche Macintosh Classic ou SE + imprimante. Etudie toutes propositions. **Nicolas Leleu, 17, rue Colette, 89140 Cuy. Tél. : 86.95.30.59.**

Recherche jeux à prix raisonnable. Maximum : 75 F. **Damien Ligé, St-Germain-de-Salles, 03140 Chantelle. Tél. : 70.56.84.04.**

LSD Belgian Division cherche coders et musiciens sur Amiga. **LSD, BP 63, 5000 Namur 2 (Belgique).**

Cherche Shadow Dancer sur Mega Drive française : 200 F. **Fred Magnard, 215, rue de Chouberrille, 59500 Douai. Tél. : 27.88.19.17.**

Amstrad 6128 recherche notice d'Oxford PAO ou conseil. Urgent ! **Michel Mantel, 1/42, groupe Rénovation, 59160 Lomme.**

Cherche DeLuxe Paint 2 sur STF. Possède de nombreuses news. Prince of Persia, Kick Off 2, Bad Land, Lotus Turbo, Robocop 2 etc. **Michaël Martin, 14, rue Etienne-Martineau, 37520 Lariche. Tél. : 47.38.15.92.**

Je cherche des revues en provenance du Japon. Urgent ! Cherche contacts pour le Turbo R pour mieux connaître cette machine avant achat. **Stéphane Molina, 10, rue de l'Eglise, 60600 Airion. Tél. : 44.78.16.43.**

Recherche Monaco GP sur Sega 8 bits ou bien échange contre 5 superjeux. Prix : pas plus de 150 F. **Sébastien Montiel, bât. C5, Le Gai-Logis, rue Aubanel, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.75.19.93.**

Achète jeux Mega Drive (jap. ou française) jusqu'à 300 F (suivant le jeu). Recherche surtout New Zealand Story, DJ Boy, Final Blow. **Pascal Naud, résidence La Sorbonne, appt n°12, avenue des Ecureuils, 64140 Lons. Tél. : 59.62.71.80.**

Recherche pour Atari 520 STF, émulateur Amiga. Urgent ! **Sébastien Paris, 24, allée du Domaine, Les Baux, Ste-Croix, 27180 Evreux.**

Cherche jeux sur Game Boy. Faire offre. **Edouard Pavis, 7, rue du Bois-de-Prunay, 78910 Prunay-le-Temple. Tél. : 34.87.27.08.**

Achèterais MSX1 Sanyo PHC28L, 64 Ko uniquement. Faire offre. Peux me déplacer dans région parisienne. **Jorge Pirès, 2, rue des Bergers, 75015 Paris. Tél. : 43.59.45.50 de 15 h 30 à 21 h 30.**

Recherche documents sur l'Atari 520 ST ou STE (prix, jeux etc.). **Cédric Pouliquen, 4, rue de St-Didy, 29610 Plouigneau. Tél. : 98.88.20.26.**

Achète lecteur externe pour A500. Echange jeux. **Philippe Prime, 16, avenue du Léman, Les Vignes-Rouges n°3, 74200 Thonon-les-Bains.**

Cherche lecteur de disks pour TO7. Cherche TO8D. Faire offre. **Michel Quet, 12700 Asprières. Tél. : 65.63.88.59.**

Urgent ! Cherche jeux Sega 8 bits (Shinobi etc.) et périphériques sur Nancy. **Kenan Remy, 25, rue de Santifontaine, 54000 Nancy. Tél. : 83.28.81.99 après 18 h.**

Recherche souris pour Philips VG8235. **Guy Rolland, 26, rue Kennedy, 57158 Montigny-les-Metz. Tél. : 87.50.50.66 après 18 h.**

Recherche jeux sur Master System (Psycho Fox, Penguin Land, Wonderboy 1, 2 et 3) entre 100 F et 200 F. **Nelly Sabarthes, 22, avenue de l'Europe, 07100 Annonay. Tél. : 75.33.17.16.**

Recherche nombreuses simulations de vol (de combat ou autres) ainsi que de nombreuses nouveautés de simulateurs de vol (Mig 29 etc.). **Mamadou Soumano, 18, bd Edouard-Branly, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.86.65.21.**

Recherche pour échange sur Nec, Son Son 2, Sokoban World ou Walkyrie. Possède Alice Dodge Ball, Ninja Spirit, Bloody Wolf, Devil Crash, Chase H.Q., Shubibin Man, Psycho Chaser. **Florian Stauber, 5, route du Pavement, 1018 Lausanne (Suisse). Tél. : 021.380.32.070.**

Recherche jeux Sega 8 bits entre 100 F et 150 F. Recherche surtout Speelcaster, Danan, Tennis Ace, Rampage, Shinobi et Super Tennis etc. **Svied Steeve, 10, Floris-Osmond, 94000 Créteil. Tél. : 43.77.03.14.**

Cherche clavier TO9 + souris + crayon optique. **Isabelle Suzanne, 46, rue de Chalais, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 47.02.41.21.**

Achète Game Boy : 300 F avec boîte d'origine. **Richard Tison, 490, rue Clémenceau, 59136 Wavrin. Tél. : 20.58.52.18.**

Cherche cartouche SCC avec interrupteur : 300 F. FM-Pac : 300 F. **Pierre Tissier, Port Drouet, 33126 Fronsac.**

Urgent ! Cherche programmeurs sur ST connaissant bien le ST pour créer la nouvelle dimension ST. **François Tonic, 16, rue Chantereau, 51630 Cheptainville. Tél. : 64.56.27.84.**

Achète console Game Boy en bon état + jeux. Prix à débattre. **Vincent Touchard, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.49.59.85.**

Recherche logiciel sur C64, Strike Fleet d'Electronic Arts avec notice, environ : 200 F à 250 F. **Michel Tolsa, lotissement Les Cinsaults n°1, 30820 Caveirac. Tél. : 66.81.47.50.**

Achète console Lynx : 600 F ou avec jeux 900 F + port. Echange sur Amiga Prince of Persia, Power Monger, Immortal. **Marc Verron, 35, rue de Vautreuil-Masdon, 17000 La Rochelle.**

Cherche Sega Master System + le jeu After Burner pour environ 500 F. **Nicolas Viriot. Tél. : 83.90.33.37.**

Achète drive pour 800 XL/130 XE : maxi 400 F. Recherche tous disks utilitaires + jeux pour XE/XL (démo bienvenue). Recherche également softs en K7. **Pascal Wijsbroek, 11, voie du Commerce, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.16.30 uniquement le week-end.**

Recherche cartouche MSX Games Master à échanger contre kit accélère drive pour Sony HB700 (Eprom) ou jeux sur disks ou pour 100 F. **Claude Zgonc, 2, rue du Départ, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.63.60.**

Recherche coder, graphiste et musicien sur STF pour création de démo. Très bons graphistes et musiciens, fanas de synthé music acceptés. **BP 11, 3471 Pérols Cedex.**

Achète et vends jeux sur Super Famicom. Vds NEO-GEO + un joystick état neuf ou échange contre Famicom + un jeu. Vds Core Grafx + 3 jeux : 1 100 F. **Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

Amiga recherche éducatifs. **Jean-Pierre Blancher, 230 chemin de Bourdihan, 30200 Bagnols-sur-Cèze. Tél. : 66.79.97.09.**

Achète Bible du 6128 + Clefs pour Amstrad n°1 et 2 : 150 F à 200 F le lot selon état + frais de port. **Ali Boukhari, Les Lavandes A2, n°14, rue Jean-Prévost, La Monnaie, 26100 Romans-sur-Isère. Tél. : 75.70.12.78.**

Recherche jeux MSX1 en K7 et cartouches à prix raisonnables. **Paul-Antoine-Bourgeois, 24, rue de Salesmes, 59730 Romeries. Tél. : 27.37.35.16.**

PC 3"1/2 recherche tous les tests pour jeux Sierra, toutes les soluces des jeux et jeux Sierra dont King's Quest 5 pour EGA, Larry 3 en français. Possède Dungeon Master, Das Boot, Wing Commander, Link, etc. **Christophe Bulla, 21, bd de Suisse, 98000 Monaco. Tél. : 93.25.17.93.**

Recherche jeux MSX1/2 et cartouches SCC (Usas, The Maze of Galious, King's Valley 2, Nemesis 3, Metal Gear 1 et 2, Salamander Parodius, etc.). **Sylvain Butin, 29, rue de Touraine à Uxem, 59229 Teteghem. Tél. : 28.26.14.40.**

Cherche Amiga 500 + prise Péritel pour environ : 1 500 F. Si possible sur Clermont-Ferrand. **Eric Chassang, 30, rue des Jardins-d'Iliane, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.24.10.74.**

Achète console Nec PC Engine et jeux (Son Son 2, Overige, Alice in Wonderland, Cyber Combat Police, Chicky Boy, Violent Soldier) : 200 F pièce. Région Bas-Rhin. **Guillaume Delporte, 10, rue de Gresswiller, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.00.28.**

Cherche Amstrad CPC 6128 sur disks + moniteur couleur + joystick + lecteur de disks + jeux. Le tout à prix intéressant. **Florian Grenier, 18, rue Gabriel-Henri, 66140 Canet-en-Roussillon. Tél. : 68.73.09.88.**

Achète 200 F pièce, les jeux Mega Drive (français ou japonais) suivants : Thunder Force 3, Mickey Mouse, Dick Tracy, Batman, Elemental Master, Super Volleyball, Darius 2, Spiderman, Midnight Resistance. Je paie le port. **Nicolas Humeau, 9, rue du Sacré-Coeur, 49300 Cholet. Tél. : 41.65.54.87.**

Cherche Game Boy, jeux, Light Boy, etui Game Boy. **Julien Lefevre, 42, hameau de la Trirème, 91650 Breuillet. Tél. : 64.58.70.33.**

Recherche jeux Sega 8 bits (Y's, American Pro Football, Paperboy, Golfmania). **Mathias Legros, Angoville, 14220 Thury-Harcourt. Tél. : 31.40.71.66.**

Recherche pour STE, F-19 Stealth Fighter et F-29 Retaliator : 60 F environ pièce avec manuel et boîte (originaux), frais de port compris. **Jérémie Lenoir, 4, rue du 3-Juin 1940, 59229 Teteghem. Tél. : 28.26.07.35.**

Achète pour C64, lecteur disks, drive 1541 à un prix sympa. Jusqu'à 750 F port compris. **Harold Licari, 39, rue du Maréchal-Leclerc, 50100 Cherbourg. Tél. : 33.93.16.64.**

Amiga cherche Faery Tales, Phantazy 3 et Dragon Breath ainsi que Nordic Power. **Caporal Longa, SP 69485, 00626 Armées.**

Recherche docs de studio, Airbus, contrôle aérien, garden-party sur Thomson TO8. **Eric Machin, Ecole, 21170 St-Jean-de-Losne. Tél. : 80.29.08.39.**

Recherche et achète le jeu 10 Yard Fight sur console Nintendo. **Olivier Matinez, 6-8, rue Boufflers, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 30.61.46.65.**

Cherche pour MO5, logiciels éducatifs et utilitaires ainsi qu'un DOS pour lecteur de disks 3"1/2 et des disks 3"1/2 et 2"8 vierges. **Pierre Meyer, 8, rue de la Grotte, 68690 Geishouse.**

Cherche jeux sur Mega Drive. Possède Strider, Populous, Eswat, Thunder Force 2. Cherche Ringside Angel, Phantazy Star 2 (en anglais). Cherche Lynx avec 1 jeu : 600 F ou avec 3 jeux 800 F. **Damien Michaux, 19, place Lisfranc, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.89.13.17.**

Stop ! Recherche graphistes sur Amiga pour réaliser démos. **Emeric Monard, Frontenaud, 71580 Sagy. Tél. : 85.74.80.17.**

Achète imprimante DMP 2160 : 900 F. Vds jeux originaux sur disks, Italy 90 (100 F.), Compil Challengers (Stunt Cars, Kick Off, Super Ski, Great Courts, Fight Bomber) : 200 F. Compil Les Barbares (Double Detente, Guerilla War, Renegade 3, Barbarian 2) : 180 F. **Frédéric Noguier, 5, rue de l'Oppidum, 54270 Essey-les-Nancy.**

MSXiens fous de bidouilles et déplombages cherche personnes atteintes de la même maladie pour échanges d'idées, trucs, atuces, programmes, etc. Cherche aussi contacts sur Amiga, Nec et C64. **André Nowak, 202, rue Marie-Christine, 1020 Bruxelles (Belgique). Tél. : 02.427.21.33.**

Achète comptant Atari 1040 STF avec moniteur couleur ou mono uniquement si très bon état et prix raisonnable. **Jean-Pierre Pouilhe, 83, rue d'Alsace, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.05.89.**

Achète console Sega ou Nintendo avec ou sans jeu + cartouches Mega Drive et nec. Merci et so long. **Roland, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 92.02.06.04.**

Cherche lecteur externe pour Amiga 500 (à bas prix). Cherche contacts pour échanger news, possède GP Monaco, GP 500 2, Tlki, Turrican 2, Escape from Colditz, Lemmings, Obitus, Emulateur ST et Macintosh. Vds Simon's Quest sur Nintendo : 150 F. **Gérald Sauvage, 51, Corniche Fleurie, L'Apogée, 06200 Nice. Tél. : 93.83.16.98.**

Recherche sur Amiga les originaux suivants, Lemmings, Sim City + complémentaires) + complémentaires Falcon, Populous, Midwinter 2 + tout simulateur de vol et aventure. **Olivier Théron, 9, rue Les Amandiers 30230 Rodilhan.**

Atari STE cherche jeux et logiciels pour contacts sérieux et durables. Envoyez liste. **Mirko Trésigny, route de Valras, 34410 Sérignan. Tél. : 67.32.12.18.**

Achète sur Nec PC Kids, Splatterhouse, Formation Soccer, Volleyball, etc. Vds, achète jeux sur Nec, Mega, NEO-GEO, Super Famicom. **Patrick Lefol, 9, rue Pierre-Loti, 21000 Dijon. Tél. : 80.57.11.42.**

Recherche pour Amiga, wargames avec règles. Possibilité d'échange. Possède Art de la Guerre, UMS 2, Betrayal, Power Struggle. Christian Coutellier, 10, résidence de l'Orangerie, 77310 Ponthierry. Tél. : 60.65.53.58.

Cherche à acheter CPC 6128 couleur + nombreux jeux : moins de 1 500 F ou mono 1 000 F maxi (frais de port à ma charge). **Fernand Favarès, 30, route de Châteauneuf-le-Vercors, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.91.46.**

Cherche revues sur le MSX (Standard MSX, Micor MSX, MSX News, etc.) même piteux état. Cherche aussi listing sur MSX1. **Didier Bachelard, place de la Meunière 7, CH-1950 Sion (Suisse). Tél. : 19.41.27.31.56.89.**

Recherche jeux MSX2, surtout SCC sur disk 360 Ko (King's Valley 2, Salmander, Parodius, Nemesis 3,etc.) ou originaux. Sylvain Butin, 29, rue de Touraine à Uxem, 59229 Teteghem. Tél. : 28.26.14.40.

Recherche jeux Sega, Double Dragon, Alex Kidd, Shinobi, Thunder Blade, The Lost Stars, Space Harrier. **Hubert Chemouki, 19, square l'Hébergerie, 78450 Villepreux. Tél. : 30.56.36.44 le soir.**

Recherche pour 1040 STF, Les Ripoux, HMS Cobra et anciens titres. **Audrey Debonne, 23, avenue de Valdérie, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.92.80.**

Recherche logiciels jeux, Sentinel et Archipelagos pour PC (format indif). Faire offre. **Michel Lagarde, 69, rue Français, 54000 Nancy. Tél. : 83.98.21.76.**

Cherche Champions of Krynn sur ST (original) pour environ : 10 F. Cherche contacts sur ST dans région nord pour échanges. **Alexandre Leucart, 78, clos des Sochers, 57157 Marly.**

Achète jeux Nintendo, Tortues Ninjas, MegaMan 2, SMB2, Black Manta, Off Road, Double Dragon 1 ou 2 : 200 F maxi. Achète Game Boy avec 1 jeu : 350 F maxi. Achète aussi console Sega : 300 F maxi. **Lee Sesanne, chemin de la Fontaine-Basse, 84750 Viens. Tél. : 90.75.30.43.**

Recherche FM-Pac MSX : 300 F ou échange contre collection complète de Micro news (40 numéros). **Pierre Tissier, Port-Drouet, 33126 Fronsac.**

Achète extension pour A500 : 200 F. Logiciels de PAO (dompub), cartouche Mega Drive (100 F.) et manettes pour la Sega 8 bits. **Jean-Marc Urie, 7, rue du Beau-Regard, 95740 Fosses.**

Achète lecteur de disks 3"1/2 double-face pour 520 STF (prix raisonnable). **Stanislas Vienne, quartier Orfeuille, 26760 Beaumont-les-Valence. Tél. : 75.59.51.39.**

ECHANGES

Echange news sur Amiga. Vds Nordic Power, Bible Amiga, Graphisme. Recherche sources (Plasma etc.). Recherche graphiste. **Sygma, 58, rue des Cévennes, 26120 Malissard. Tél. : 75.85.26.28.**

Echange Game Boy + 3 jeux (Tetris, Super Mario Land, Gargoyle's Quest) + câble 2 joueurs + écouteurs stéréo + piles rechargeables + chargeur de piles. Le tout en très bon état contre Nec Core Grafx + un ou plusieurs jeux. **Olivier Szafulski, 7, rue Franchet-d'Espérey, 62150 Houdain. Tél. : 21.53.50.42.**

Echange news et utilitaires sur ST. Cherche Music Master. **Benoît Touron, 436, bd Béranger, 37000 Tours. Tél. : 47.37.93.79 en soirée.**

Echange jeux sur Amstrad CPC 464. Possède plus de 500 jeux. recherche Sim City, jeux d'aventure et autres. Possède Prince of Persia, Puzznic etc. **Frédéric Vaillant, 1, place du Pays-d'Auge, appt 315, 80000 Amiens.**

Echange console SGFX + jeux contre CD-ROM Nec + jeux ou la console + 6 jeux : 2 500 F.. **Christophe Beal, lieu-dit chez France, 42630 Pradines. Tél. : 77.64.80.31 de 16 h à 18 h et le week-end.**

Echange jeux sur Amiga 500, news et oldies. **Philippe Bordeloup, 15 bis, rue Joseph-Morin, 61100 Flers. Tél. : 33.65.43.80.**

Echange ou vends news sur Amiga. **Psacal Brunel, 10, allée des Lys, 07500 Granges-les-Valence. Tél. : 75.44.55.81 après 18 h ou le week-end.**

Echangez vos jeux originaux avec le club Enigma. Tous PC bienvenus. Doc contre un timbre à 3, 80 F. **Jérôme Campuzan, 691, rue du Docteur-Marcel, 80500 Montdidier. Tél. : 22.78.89.64.**

Echange news sur Amiga, jeux, démos sur Tours et sa région de préférence. **Jean-Pierre Cantin. Tél. : 47.50.88.03.**

Echange jeux sur PC 3"1/2. Envoyez liste. Vds aussi jeux pour Atari 520 ST-STE-STF et pour MSX2 (news dans les deux cas). **Alfred Cerdan, 46, rue de Behobie, 64700 Hendaye. Tél. : 59.20.48.99.**

Amiga-Atari, les meilleures news sur les deux machines à des prix dérisoires. 10 disks : 60 F tout compris. 20 disks : 100 F. **Hugues De Bréfeuilloux, PLK 0800 19E, 7500 Karlsruhe (RFA).**

Echange Mega Drive + 7 jeux contre Amiga 500 + Péritel + joysticks. Très bon état assuré. **Gwenn De Marion, La Cheraie, chemin des Laouvas, 13710 Foveau. Tél. : 42.58.53.26.**

Echange logiciels, jeux sur PC. Recherche contacts 5"1/4, Le Journaliste. Vds aussi synthé Casio HT3000. **Michaël Denutte, 12, avenue Van-Beethoven, B-1331 Rosières (Belgique). Tél. : 02.653.24.55.**

Echange ou vends 6 jeux Sega, Slapshot, Shinobi, Tennis Ace, Ghostusters, Pro Wrestling, Double Dragon contre Italia 90, Shinobi 2, Super Monaco GP, Vigilante, Captain Silver, Moonwalker, RC Grand Prix. Vendu : entre 100 F et 300 F pièce. **Stéphane Dubray, 7, avenue de l'Ile-de-France, 95300 Pontoise. Tél. : 30.31.15.18.**

Echange jeux Nec contre jeux Game Boy. Echange jeux Game Boy. **Fernand Gonçalves, 124, rue de Paris, 60000 Beauvais.**

Echange news et oldies sur Amiga 500. Possède Speed Ball 2, Great Courts 2, Robocop 2 etc. **Olivier Hoogewys, 13, rue Bracq, 62300 Lens. Tél. : 21.42.53.55.**

Cherche contacts sur ST pour échange de jeux et utilitaires. possède nombreuses news. **Frédéric Ilien, 7, rue des Tulipes, 57880 Ham-sous-Varsberg.**

Echange jeux sur Amiga 500. **David Lavialle, 42, avenue Charles-Boisvert, 47200 Marmande. Tél. : 53.20.82.26.**

Echange ou vends supers news sur Amiga. Recherche coders et musiciens confirmés pour faire démos et autres. Recherche aussi sources (Sekai, Devpac etc.). **Hervé Lévis, 11, rue de la Libération, Warluis, 60430 Noailles. Tél. : 44.89.26.66.**

Krowns sur Amiga échange news, utilitaires et démos. **Frédéric Montagnon, 5, avenue Daumesnil, 94160 St-Mandé. Tél. : 43.65.94.74.**

Débutant A500 cherche correspondant cool pour échange de jeux. Possède quelques news (Robocop 2, Full Contact, Pang, North and South etc.). **Jérôme Paci, 8 bis, rue de Perrecy, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : 85.57.72.19.**

Echange logiciels sur ST et Amiga. Recherche prgs de musique sur Amiga (Pro 24). Vds Falcon ST, Kick-Off 2, F16 Fighter : 150 F pièce. Platine laser Technics : 900 F à débattre. **Marc Parvillier, 6, allée des Tulipes, 92000 Nanterre. Tél. : 47.84.94.39.**

Echange logiciels (jeux et utilitaires) por TO8. **Daniel Raoux, 30, rue Joseph Garnéro, 30000 Nîmes. Tél. : 66.26.71.09.**

Urgent ! Pour MSX1, j'échange mon super jeu Candoo Ninja contre Salamander, R-Type ou Nemesis 3. **Thomas Richard, 36, rue des 4-Saisons, Les Jardins-de-Castille, 33600 Pessac. Tél. : 56.36.36.87.**

Echange ou vds jeux sur Nintendo et Sega. Possède Great Basketball, Simon's Quest, Zelda 2, Top Gun, Robot Warriors, Ikari Warriors, Rush'n Attack. Vends Zapper + Mario 1 + Duck Hunt : 200 F. Vds Unreal sur Amiga + Tintin sur la Lune. **Laurent Riche, 62, avenue Paul-Bert, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.32.71.32.**

Echange jeux sur CPC 464. **Samuel Robinson, 2, rue d'Estienne-d'Orves, 30000 Nîmes. Tél. : 66.26.21.45.**

Possesseur Amiga échange ou vds hot news sur Amiga. Possibilité d'échanges de prgs Amiga contre prgs Amstrad CPC 6128. Denis Samray, BP 3, 4970 Stavelot (Belgique).

Echange Midnight Resistance contre Ken et Wonderboy 3 sur Mega Drive. Vds Sega 8 bits + 11 jeux + 2 joysticks. Valeur : 4 490 F. Vendu : 1 490 F. **Johann Scemama, 106, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : 42.23.97.45.**

Echange Core Grafx + 1 jeux (Momoshow, PC Kid, Gunhed, Super Star Soldier, Splatterhouse, Final Blaster, Dragon Spirit, Violent Soldier, Cyber Combat Police, Formation Soccer, Bloody Wolf) contre NEO-GEO + un jeu Ninja Comat) ou vends Nec : 2 800 F avec les jeux. **Damien Sodano, quartier La Retrache, bât. n°86, 83340 Le Luc. Tél. : 94.47.97.6 entre 18 h et 19 h.**

Echange Amstrad 6128 avec nombreux jeux + une manette contre Amiga 500 + jeux + moniteur couleur + un joystick. **Gilles Vieira, 78, rue des Blains, 92220 Bagneux. Tél. : 46.65.47.34.**

Amiga vous voulez des news ou des grands classiques ? **Jean-Michel Aubin, cité Les Raumettes, bât. H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.**

A500 recherche contacts sérieux pour échanges de jeux et utilitaires. **Pascal Baudry, 14/33, place Mendès-France, résidence Nouveau-Siècle, 59800 Lille.**

DOMAINE PUBLIC
Atari - Amiga - PC & compatibles
●
CATALOGUE CONTRE 2 TIMBRES
●
IFA 59680
CERFONTAINE
3615 IFA

Echange jeux Nes (Black Manta, Fester's Quest, Cobra Triangle, Life Force), un jeu Nes contre un jeu Game Boy, excellent état, livres avec notices et boîtes (sauf Life Force). **Nicolas Bousquet, 8, rue des Pourpiers, 34070 Montpellier. Tél. : 67.69.25.74.**

Nintendomaniaques, cette annonce vous concerne ! Je cherche contacts sur Super Famicom. Possède 5 jeux dont F-Zero, Mario, Actraiser, Pilot Wings et SD Great Battle, uniquement Paris et RP. **Ludovic Droniou, 14, rue Danton, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.38.10.18.**

Echange supernews sur Atari 1040 (Panza Kick Boxing, Speedball, etc.). Possède plein de jeux. **Adrien Dutertre, 8, rue Pierre-Loth, 35160 Montfort-sur-Meu. Tél. : 99.09.07.88 entre 18 h et 20 h.**

Echange jeux et utilitaires sur Amiga et Atari 520 ST. Echange utilitaires sur PC en 5"1/4. **Patrice Fariney, 8 Ker-en-Coz, 56690 Nostang. Tél. : 97.65.72.22.**

Echange jeux sur Game Boy (Gargoyle's Quest, Qix, Solarstriker, Super mario land etc.). Vds aussi jeux. **Gérald Fédit, "chez Fauroux", 63190 Lezoux.**

Echange Atari 520 STFDF + souris + nombreux jeux + boîte de rangement contre Mega Drive japonaise + jeux (3 au minimum) ou vends : 2 000 F à débattre. **Frédéric Fonte, 3, rue de Belfort, 57290 Fameck. Tél. : 82.57.08.81.**

Vous avez un Mac LC ou 2 ? Moi aussi ! Cherche nombreux jeux couleur only pour échange. Possède Crystal Quest, Mission Starlight, Chessmaster 2100. David **Forest, 153, avenue du Maine, 75014 Paris. Tél. : 45.39.31.89.**

Echange nombreux jeux et utilitaires sur Amiga. Région 90, 25 uniquement. **Jean-Louis Geschwind, 3, rue des Etangs, 70400 Chalonvillars. Tél. : 84.22.09.34.**

Echange jeux, utils, démos sur Atari 520 STE. Possède Batman, etc. Echange Time contre Lemmings (original). **Stéphane Humbert, résidence St-Jean, rue St-Jean, 57160 Moulins-lez-Metz. Tél. : 87.60.10.99.**

Echange jeux sur CPC 6128. Possède Last Ninja 2, Blood, Knightmare, R-Type, Supreme Challenge (Elite, Tetris etc.) + vends magnéto K7 : 200 F. Cherche à échanger Iron Lord, Tennis Cup dans la région de Lille. **Frédéric Malfoy, 53, rue du Maréchal-Foch, 59160 Lomme. Tél. : 20.93.46.91 après 19 h.**

Amstread 6128 cherche contacts et recherche The Real Ghostbusters, Xenophobe et bien d'autres. **Michel Mantel, 1/42, groupe Rénovation, 59160 Lomme.**

STE échange jeux, utilitaires, démos, docs, souris, joystick, solutions. Echange aussi jeux originaux (15) contre imprimante 9 aiguilles en bon état. **Laurent Orbant, 10, rue des Côtes-d'Auty, 92700 Colombes.**

Echange jeux sur Amiga. Possède Beast 2, Lemmings, Turrican 2 etc. **Philippe Allaire, 18, rue de la Chataigneraie, La Chapelle-des-Fougerets, 35520 Melesse. Tél. : 99.66.56.91.**

CONTACTS

Vous cherchez desnews sur A500 à des prix déments ? **Guillaume Lourdel, 101, Grand-rue, 62310 Fruges.**

Auteur ST diffuse ses jeux d'arcade en shareware. **Jean-Claude Masset, 8, rue Henri-Dunant, 91000 Evry. Tél. : 69.91.02.97.**

Maniaque de l'Amiga cherche contacts rapides pour échange de jeux et utilitaires et démos. **Max, BP 35, 94731 Nogent-sur-Marne.**

Recherche correspondants Nec pour échanges de jeux uniquement dans département 27 en vue de créer un club PC Engine. Vds Cadash, Aldynes neufs : 300 F. **Patrick Meslet. Tél. : 32.52.98.67.**

Cherche contacts sur Thomson TO8D. possède de nombreux logiciels (jeux, utilitaires). **Nicolas Mielvaque, 7, rue de l'Aubépine-Aubaterre, St-Eli, 58000 Nevers. Tél. : 86.37.12.19.**

Cherche contacts sur Amiga. Possède nombreuses news, Full Contact, Turrican 2, Wrath of the Demon etc. **Jean Nachez, 4, rue du Cortil, 6224 Wanfercée-Baulet (Belgique).**

Cherche contacts sérieux sur Amiga 500 pour échange de jeux et utilitaires. **Philippe Olivier, 31, rue Maurice-Ravel à Halluin. Tél. : 20.03.28.65.**

Amigafan de La Réunion recherche contacts rapides, fiables et durables. Réponse assurée pour tous. **Richard Pang, 46, rue François-Isautieu, 97410 St-Pierre. Tél. : 19.262.25.35.10.**

Mega Drive français cherche contacts sur Valenciennes. Possède Mystic Defender, Budokan, Truxton, Monaco GP, Forgotten Worlds, DJ Boy, Mickey, Basket. **Laurent Pereaux, 9, place Nicod, 59174 La Sentinelle. Tél. : 27.42.28.15.**

Cherche correspondant sur Amiga pour échanger jeux, démos, utils. Envoyez liste. **Bruno Portanier, 8, rue des Amandiers, 30100 Alès. Tél. : 66.30.73.60.**

Cherche contacts sérieux et durables sur ST/STE. Recherche Turrican et Vigilante. Possède news et oldies. **André Proust, 59, rue Gustave-Delory, 59230 St-Amand-les-Eaux.**

Cherche contacts sur Amiga pour échanger news et utilitaires, démos. **Lionel Putignier, 9 bis, rue du Capitaine-Ferber, 69300 Calvire-et-Cuire. Tél. : 78.29.36.72.**

Cherche contacts sur ST. Possède nombreux softs dont news. **David Rakoczy, 1, ruelle des Beaux-Arts, 62590 Oignies. Tél. : 21.37.63.72.**

Cherche contacts sur 1040 STF. **Christophe Roussel, 36, avenue des Pâquerettes, 77400 Lagny-sur-Marne.**

Groupe sur Amiga cherche musicien. **Pascal Roy, 91 C, chemin des Garennes, 73190 St-Badolph. Tél. : 79.28.22.33.**

Cherche jeux et utilitaires pour 386SX 3"1/2. **Olivier Saboulard, 9 rue de l'Andelle, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : 30.92.04.02.**

Christophe a crée et désire partager un jeu sur Commodore 128 dans un univers médiéval/fantastique, une longue quête vous amènera à découvrir les nombreux secrets que recèle cette île de 61 440 cases (programme en assembleur). **Christophe Saimond, 3, rue des Grandes-Plantes, 95150 Taverny. Tél. : 30.40.19.04.**

Cherche contacts sur Super Famicom (achat, vente), pas sérieux s'abstenir. Cherche Mari et Final Fight. **Stéphan. Tél. : 93.44.90.81 le soir ou 93.96.00.02 la journée.**

Il me reste des disks 5"1/4 sur 800 XL Atari : 10 F pièce. Cherche contacts Amiga et C64. Vds revues (Tilt, Joy, Gen 4 et Micro News) : 5 F pièce. Cherche donateur C64. **Alain Touati, 31, rue de Toulon, 94140 Alfortville. Tél. : 48.93.90.33.**

Cherche correspondants sur ST. Echange jeux, utilitaires, oldies et news. Possède 60 jeux. **Eric Willot, 9, rue de la Chaussée, 80260 Dirvaux.**

Pour ceux qui ne veulent pas faire de Game Over ! Nous vendons des solutions sur les jeux Sega 8 bits : 4 F. **Noham Znaïda, avenue de Sarceix, 24800 Thiviers.**

MSXiens cherche contacts sérieux et cherche puce SCC pour cartouche + Nemesis 3, Space Manbow + manuel Vidéographic, etc. Urgent ! **Sylvain Asquin, 11, rue du 27-Novembre, 80380 Villers-Bretonneux. Tél. : 22.48.11.96.**

Cherche contacts sérieux et durables sur Amiga. **Fifi Baillière, 14, rue des Longs-Prés, 6200 Chatelineau (Belgique).**

Cherche contacts sérieux sur PC VGA 5"1/4 et 3"1/2 pour échanger jeux ou utilitaires. Envoyez liste. Vds imprimante graphique Thomson PR90-612M, 80 colonnes, très bon état. **Raphaël Bretour, chemin du Moulin, 76630 Sauchay-le-Bas. Tél. : 35.85.73.22.**

Cherche contacts PC (VGA) pour échange. Possède news (The Eye of the Beholder, A-10 Tank Killer etc.). **Laurent Cortes, 13, chemin de la Barteuille, 31600 Le Therm. Tél. : 61.56.02.34.**

Cherche contacts pour achat ou échange sur 520 ST. **Francis Crégut, 27, lotissement Le Collège, 84120 Pertuis.**

Cherche contacts sérieux sur STE, échangerais nombreuses news dont Elvirea, Wrath of the Demon, Prince of Persia, etc.). **Pierre Da Costa, cité Solazur, Tour n°3, 8ème étage, appt 36, 65000 Tarbes. Tél. : 62.34.64.70 heures de repas.**

PC1512 SD mono, débutant cherche contacts pour conseils dans région si possible. Merci d'avance. **Christian Disdéro, cité SFCI, bât. A, 66290 Cerbère. Tél. : 68.88.44.32.**

Cherche tous contacts sur Amiga en vue d'échanges divers, contacts sérieux. Réponse assurée. **Richard Durano, lotissement 5, La Charmeraie, 30510 Générac. Tél. : 66.01.87.49.**

Recherche contacts sérieux sur ST pour échange de news, oldies etc. Envoyez liste si possible. Achète drive externe à bas prix. . **Laurent Glébeau, 26, rue de la Poste, 44840 Les Sounières. Tél. : 40.05.73.60.**

ST recherche graphiste(s) et coders pour créer des démos et intros sympas. **Frédéric Grassone, bât. 13, Le Crozet, 74300 Scionzier.**

Vous voulez des news fournies avec disks à prix sympas ? **Romuald Hamon, La Barre-Trebry, 22510 Moncontour. Tél. : 96.42.60.90.**

Cherche contacts sur C64 pour échanges de jeux (disks) ou bien vends ou achète jeux. **Michaël Krekels, rue de la Vieille-Fosse, n°183, 4400 Flemalle (Belgique).**

Cherche club Atari ST à Bruxelles pour échanges, conseils de programmation, etc. **Alain Lenders, avenue Ferdauc, 33, 1020 Bruxelles (Belgique).**

Débutant sur ST 1040 cherche contacts sympas pour me procurer des programmes car ma bécane a très faim ! Si je ne lui donne rien, c'est moi qu'elle va bouffer ! **Eric Liebgott, 81, rue de Verdun, 57700 Mayange.**

DIVERS

Vds NEO-GEO SNK ControlLer, Memory Card, Nam-75, sous garantie. Prix : 3 950 F. Possibilité de baisse si vous répondez rapidement. **Sébastien Yvon, 32, chemin de l'Orme-Aigu, 78660 Ablis. Tél. : 30.59.03.81.**

Vds 28 anciens Micro News de 1989-90 et 91 : 180 F. 16 revues sur les cyclos : 70 F. Console Sega avec pistolet et 8 jeux : 2 000 F. **Franck Barbet, La Domarède, 82500 Beaumont-de-Lomagne. Tél. : 63.02.40.61.**

Vds anciens Micro News et Téo : 15 F pièce, frais de port compris. **Nicolas Bouché, route de Ducy, 60300 Baron.**

Vds agenda répertoire Casio SF40000, 32 Ko, état neuf : 300 F. Ordinateur de poche Sharp PC 1402, 10 Ko Basic, résident fonct., maths stats : 450 F. **Richard Excoffier, 11, sente du Pressoir, 78450 Villepreux. Tél. : 30.56.38.45.**

Vds synthé polyphonique programmable à 6 voix, marque Roland Juno 2, 128 sons, clavier 5 octaves avec aftertouch, dynamique, écran LCD, parfait état + programmeur PG300 de chez Roland. Le tout : 3 900 F (4 200 F avec Pro 12). Valeur totale : 8 990 F. **Olivier Garcia, 1, passage Lemoine, 94380 Bonneuil-sur-**

CLUBS

Club Nec, Sega, Famicom, NEO-GEO propose + de 50 jeux Nec d'occasion : 190 F pièce. **Patrick Lefol, 9, rue Pierre-Loti, 21000 Dijon. Tél. : 80.57.11.42.**

Recherche club sérieux sur STF, uniquement sur Amiens (Somme). Possède nombreuses news. **Julien Maya, 17, avenue du Petit-Fort, 80136 Rivery.**

MSX Force 7 n°1 est sorti (25 pages), au sommaire 80% de Tops Secret (Metal Gear 2, Techni Konami etc.) + listings. prix : 10 F. **Julien Molinier, 14, avenue du Tennis, 34200 Sète. Tél. : 67.53.19.31.**

Nouveau ! Ouverture du serveur Nec Club. Pour recevoir une documentation gratuite du nec Club, écrivez. **Nec Club, C3, Les Pervenches, 13700 Marignane. Tél. : 42.31.33.46.**

Vous avez un MSX2/2+/Turbo-R, venez nous rejoindre dans le **club MSX Liégeois, 4, rue du Château-d'Eau, 4800 Verviers-Polleur (Belgique). Tél. : 087.22.22.27.**

Nouveau club Amiga, possède toutes les news, échange possible, recherche aussi développeurs (GFX, Coder), abonnements. Région St-Etienne. **Raphaël Randriansalo. Tél. : 77.57.03.62 le week-end.**

DPMac les jeux du domaine public sur Macintosh. Catalogue contre enveloppe timbrée à votre adresse. **DPMac, Bruno Vouhé, 6, impasse des Lilas, 79100 Thouars.**

Silent Service 2 : passionnés faites-moi parvenir vos trucs et astuces sur ce jeu. J'en ferai la synthèse et renverrai le résultat. **Samy Benis, 10, avenue du Ponant, 44300 Nantes.**

Club MSX de la Vienne propose des échanges de jeux sur disks et recherche des contacts pour échanges. **Christophe Chaplain, 22, rue des Aubépines, 86190 Ayron.**

Des centaines de dompubs de qualité pour Atari ST(E). Prix : 25 F le disk double-face, bourré au maximum. **Christophe Cotte, résidence du Parc, Les Noisetiers, 38430 Moirans. Tél. : 76.35.44.08.**

PC Boy is waiting for contact in Europe (VGA-EGA-, 3"1/2 and 5"1/4. **Darkness, 118, avenue du Roi-Soldat, 1070 Bruxelles (Belgique).**

Power of Play Club, toutes les consoles (échange, vente, achat). Adhésion : 100 F. **Jean-Philippe Dupuich, 9, rue Félix-de-Pardieu, 02100 St-Quentin. Tél. : 23.08.95.04 après 19 h 30.**

RÉDACTEUR DE MICRO NEWS VEND :

Mac + , équipé d'un disque dur 20 mégas ACSI, câbles et souris

(garantis 9 mois pièces et main d'œuvre).

5 800 F

Demander Jean-Marc. Tél. : 42.00.33. 05 de 9 h à 18 h.

3615 MICRONEWS :

ECLATEZ-VOUS AU BUILD-IT & AU WIN-IT SUR 3615 MICRONEWS ET GAGNEZ UN AMIGA 500 AVEC MONITEUR !

EN MAI ET JUIN, MICRO NEWS ET COMMODORE FRANCE VOUS OFFRENT UN AMIGA 500 AVEC MONITEUR.

DURANT CES DEUX DEUX MOIS, VENEZ TESTER VOS CONNAISSANCES MICROLUDIQUES SUR **3615 MICRONEWS** ET COLLECTEZ LES POINTS QUI VOUS PERMETTRONT D'ACQUERIR LES PIECES DETACHEES D'UN AMIGA. LE STOCK LE PLUS IMPORTANT DESIGNERA LE GAGNANT !

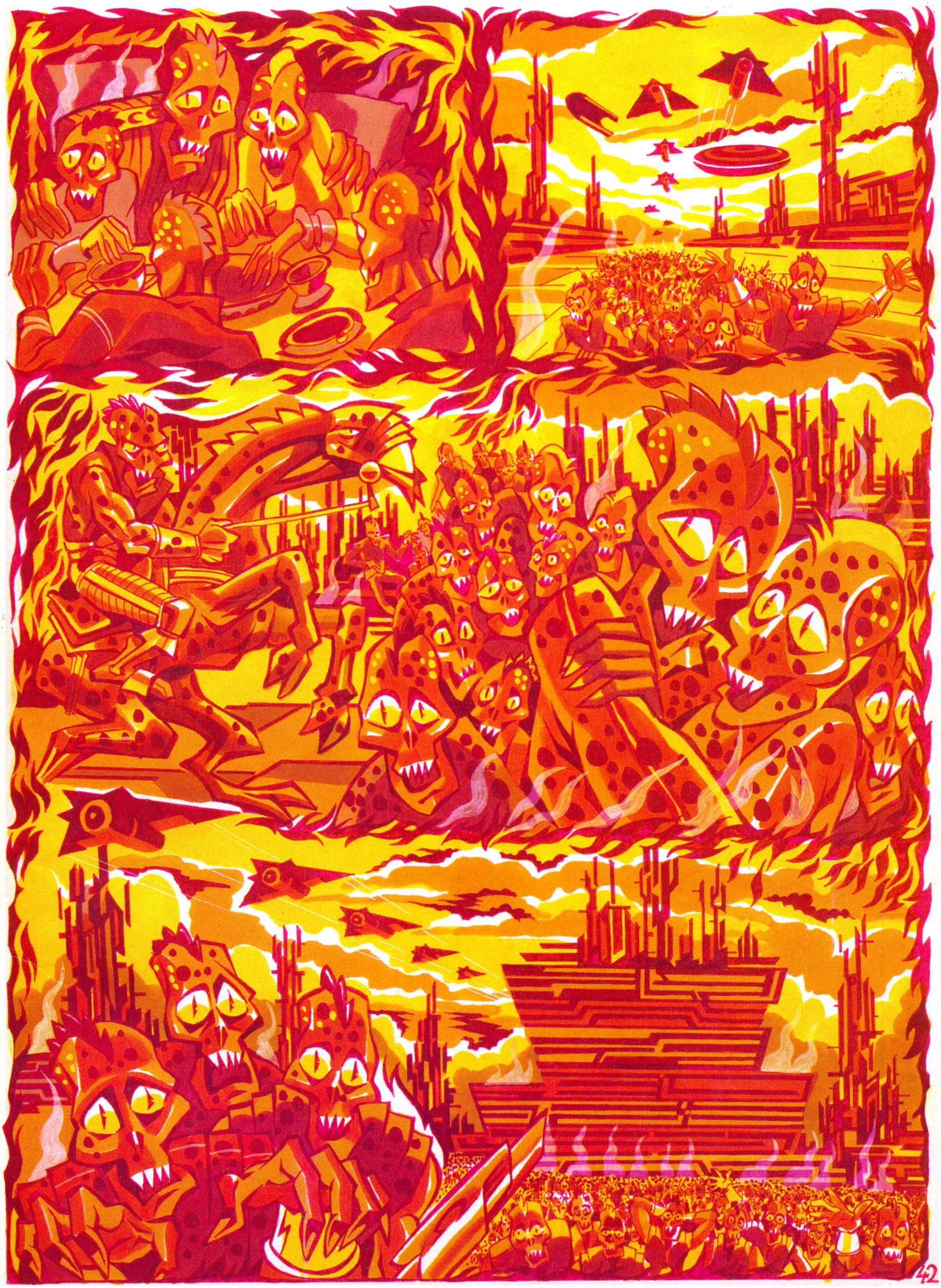
Voici l'Amiga 500 - un ordinateur qui hante les rêves de tous les informaticiens en herbe et des joueurs invétérés. Graphiquement (4 modes graphiques, dont 640 x 512 et 4 096 couleurs en mode HAM) comme musicalement (il est équipé d'une sortie stéréo) ce must des musts présente des caractéristiques étonnantes, qui lui confèrent une place de choix dans tous les domaines - jeu, dessin ou digitalisation sonore...

Rosie Zounette
AH ROSIE... JE SUIS RAVI QUE VOUS AYEZ ACCEPTÉ MON INVITATION DE CE SOIR ...
VOUS NE SEREZ PAS DÉÇUE... DÉJÀ, JE VAIS VOUS CONDUIRE À BORD DE MA NOUVELLE "SUBLIMA BONPLAN" QUE JE N'AI PAYÉE QUE 3500000F...
NOUS ALLONS DÎNER AU STALINASKAYA LE RESTAURANT RUSSE LE PLUS CHER DE LA VILLE ...
CHOISISSEZ CE QUE VOUS VOULEZ... ICI PAS UN PLAT NE COÛTE MOINS DE 2500F
IL CONVIENT AUSSI D'OFFRIR QUELQUES BILLETS DE 500F AUX MUSICIENS APRÈS CHAQUE AMUSETTE...
ET DE DONNER QUELQUES 3000F DE POURBOIRE AU PORTIER... MAINTENANT REJOIGNONS LE TOUT-PARIS AU "POGNON ELYSEUM CLUB"
STAL

IL S'Y DONNE UN MATCH À LA MODE, DE BOXE AMÉRICAINE. J'AI PAYÉ CHAQUE PLACE PLUS DE 15000F
MAINTENANT ALLONS BOIRE UN DERNIER DRINK À 7000F AU RINGARI'S BAR.
ET CLAQUONS AUSSI QUELQUES PLAQUES DE 10000F À LA ROULETTE.
... ENFIN ACHEVONS NOTRE NUIT AU LUXIOUS-PALACE ET SES CHAMBRES À 35000F LA NUIT...
NON... MAIS JE RÊVE ...
TOUS CES BALLOTS NE PEUVENT S'EMPÊCHER DE PROGRAMMER LEURS PHANTASMES
CLIC
INTÉRESSANT LOGICIEL MISTER BONPLAN, JE NE VOUS SAVAIS PAS AUSSI FORTUNÉ.
... MAIS N'OUBLIEZ PAS QUE VOUS ME DEVEZ DEUX TICKETS RESTAURANT À 30F.
Loucho tradémarque

BARGON ATTACK

RASHEED
+
MARC BROTHERS



BUILD-IT & WIN-IT : LES GAGNANTS

Depuis le début de l'année, le 3615 *MICRONEWS* se met en quatre pour vous offrir un mégacadeau par mois - ou tous les deux mois suivant l'importance du lot. Rappelons au passage qu'un Amiga 500 avec moniteur vous attend si vous participez au *Build-It & Win-It* jusqu'à la fin du mois. Dépêchez-vous, il reste encore 2 ou 3 jours... Voici les noms des gagnants du mois de mars et du mois d'avril, qui recevront chacun très bientôt une Lynx Atari et deux jeux au choix : **André Vidal** (Beynes) et **Laurent Coppin** (Elancourt).

CONSTRUCTION SET (4ÈME PARTIE)

Nous sommes désolés mais vous ne retrouverez pas votre rubrique ce mois-ci.
La raison en est simple : nous avions mentionné que Dominique, Richard, Raphaël et Hervé terminaient une autre réalisation avant de se consacrer pleinement au *Projet XXX*... Et ce qui devait arriver s'est produit : le projet WWW a pris un retard qu'ils ont dû combler et donc...

A titre d'information (pour les non-initiés), notons qu'on a coutume d'estimer dans l'industrie que la partie informatique d'une étude débordera sur les délais et coûts prévus dans les proportions respectives de 2,5 et de 2 !!!

Nous n'en sommes heureusement pas encore là ! Toutes nos excuses néanmoins... Et rendez-vous le mois prochain !

COUPS DE BOULE

Dans la série non télévisée *Le 21ème siècle ne sera pas celui des mauviettes*, voici un jeu violent qui rappelle étrangement un certain soft venu de l'Ouest parisien...

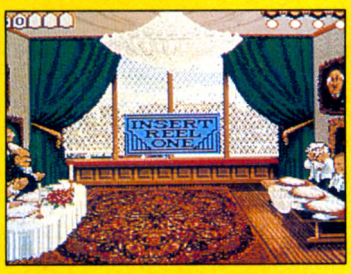
Dans **Stormball**, de Millenium, il s'agit en effet de renvoyer à un adversaire, et sans ménagements, un ballon redoutable en acier trempé. Notons que les graphismes en 3-D ont été développés par les créateurs de *Resolution 101*. Les échanges de balles se déroulent sur des dizaines de terrains différents, avec des pièges, des bonus à toucher, des rampes et des rebonds tonitruants qui relancent sans cesse le jeu. La sortie sur Atari ST et Amiga est prévue fin mai, suivie en juin de la version PC.

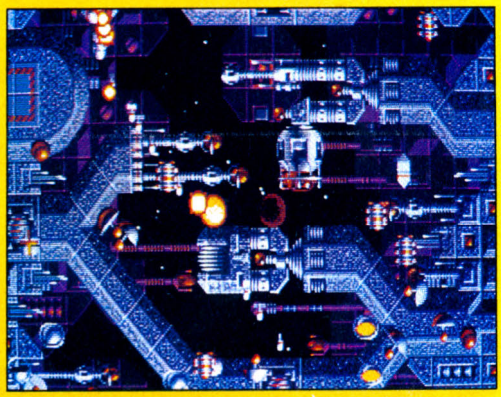
COME BACK

Deux softs plus très jeunes mais au succès notoire refont surface sous le label Mirror Image : **Xenon 2** et **Three Stooges** (jadis, respectivement d'Imageworks et Cinemaware).

Si l'actualité de cette joyeuse époque vous est inconnue - il y a quand même 2 ou 3 ans de cela -, sachez que *Xenon 2* (Amiga, Atari ST, PC) est un standard inoubliable, en fait, "le" grand classique des shoot'em up avec action soutenue, décors somptueux, aliens incroyables et armes dévastatrices...

Quant à *Three Stoooges* (Amiga, PC), changement de registre puisqu'il s'agit d'un jeu d'action basé sur les aventures cinématographiques des trois benêts Moe, Larry et Curly. Drôle et graphiquement plaisant ! Ces deux produits se trouvent théoriquement déjà sur le marché.



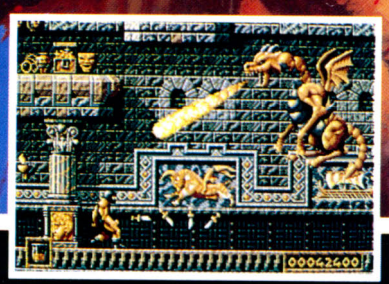


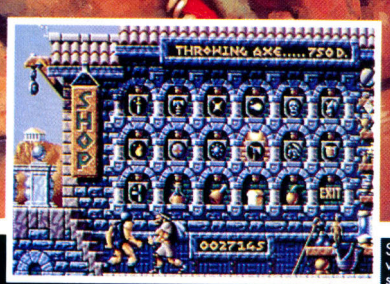
Rédacteur en chef :
Georges Brize
Secrétaire de rédaction :
Derveaux von Kreis zu Hautteville
Chefs de rubrique :
Sylvain Allain (consoles)
Jean-Claude Paulin (micros)
Ont collaboré à ce numéro :
Bernard Jolivalt,
Marc Lacombe
Frédéric Markus,
Franck Maillochon,
Jean-Yves Trétout,
Philippe Truchet
Directeur artistique :
Jean -Marc Gasnot
Chef de publicité :
Laurent Wiernik
Assistante de publicité :
Marie-Véronique Brunet
Publicité :
SAP,
70, rue Compans, 75019 Paris
Tél. : 42.00.33.05
Promotion :
Mauricette Ehlinger
Marketing :
Jean-Louis Parbot
Abonnements :
Odette Lesauvage
P.A., renseignements et réassort :
Franck Maillochon
Illustrations :
Hamid Boussouf, Coucho,
Jaap,
Rasheed
Flashage :
Janjac
Photogravure :
Photocop,
Atelier André Michel
Impression :
B.V. Roto
Dépôt légal :
2ème trimestre 1991
Numéro d'éditeur : 7
Commission paritaire : 70 043
Distribution :
S.A.E.M. Transport Presse
Directeur commercial :
Jean-Pierre Reiter
Directeur des ventes :
Joël Petauton
Inspecteur des ventes :
Société PROMEVENTE,
M. Michel Iatca,
24-26, bd Poissonnière,
75009 Paris
Tél. : 42.23.25.60
Fax : 42.46.98.11
Edité par "Publications Georges Ventillard", S.A. au capital de 350 880 F,
2 à 12, rue de Bellevue,
75019 Paris
Tél. : **42.00.33.05**
Télécopie/Fax :
42.41.89.40
P.-D.G.,
Directeur de la publication :
Jean-Pierre Ventillard
Copyright MICRO NEWS, Paris 1991

OJD DIFFUSION PUBLIQUE 1989

GODS

THE BITMAP BROTHERS





ST version shown

Des jeux qui ne constituent pas de véritables challenges, des adversaires et des monstres sans intérêts. Tout cela vous ennuie alors, sans hésiter, un seul remède: GODS!!

GODS cest:
– un systéme révolutionnaire évoluant en fonction du niveau personnel des joueurs.
– des graphismes en bitmap.
– une musique conçue et réalisée par Nation 12.

Plus que la force, GODS fait appel à votre intelligence, votre ruse, votre habileté à manier des armes redoutables afin de triompher de vos ennemis.

Etes-vous capable de relever ce défi ??

Amiga, ST, PC

The BITMAP BROTHERS

C1, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS
© 1991 The Bitmap Brothers. Published by Renegade

Distribué par UBI SOFT

Disponible daus les FNAC et les meilleurs points de vente

Renegade

PREDATOR 2™

Une nouvelle forme de dialogue :
* des news
* des jeux
* des cadeaux
* des infos ...
36 15 UBI

distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
931000 Montreuil S/Bois
tel:16.(1).48.57.65.52

...IL REVIENT EN VILLE POUR QUELQUES JOURS SANGLANTS

DISPONIBLE SUR: AMIGA, ATARI ST, AMSTRAD CPC, IBM PC & COMPATIBLES

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

TM & © 1990, 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.
IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454 Fax: 071-583 3494.